Juin 2003

État de s
sur les je
et d'arge

DE L'OFFRE DE JEU AUX INTERVENTIONS PRÉVENTIVES

Isabelle Paradis,
Agente de recherche

Jean-Pierre Courteau,
Médecin conseil

DE L'OUTAOUAIS
Direction de la santé publique

106-06180/

Document produit par la Direction de santé publique
de la Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais

---

Rédaction et édition :
Isabelle Paradis — Direction de santé publique
Jean-Pierre Courteau — Direction de santé publique

Infographie et mise en page :
Sylvie Bélisle — Direction de santé publique

Formulation de la référence suggérée :
PARADIS, I., COURTEAU, J.-P., (2003). État de situation sur les jeux de hasard et d'argent en Outaouais. De l'offre de jeu aux interventions préventives. Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.

Vente et distribution :
Coût : 15 $
Colette Cloutier
Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.
104, rue Lois, Hull (Québec) J8Y 3R7
Tél. : (819) 776-7660, poste 7485
Téléc. : (819) 777-0271

Le présent document est également disponible à la section **Publications** du site Internet de la Santé publique de l'Outaouais :
http://www.rrsss07.gouv.qc.ca/sante_publique/

ISBN 2-89577-007-7

Dépôt légal – Juin 2003
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada
Cette publication a été versée dans la banque SANTÉCOM.

« Je ne chante que pendant une heure et demie. Les gens doivent pouvoir retourner au casino pour perdre de l'argent... »

- Céline Dion, dans une entrevue diffusée quelques jours avant l'inauguration de son nouveau spectacle *A new Day*, au Caesars Palace de Las Vegas.

L'utilisation du genre masculin dans ce document se justifie par la nécessité d'alléger le texte.

Avant-propos

Pour la première fois, les Régies régionales - et leurs directions de santé publique - se sont vues confier par le ministère de la Santé et des Services sociaux un mandat spécifique dans la prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent, un champ jusque-là réservé à Loto-Québec. Or, l'approche préventive d'un problème nécessite que l'on documente d'abord l'ensemble de ses déterminants. C'est dans cette perspective qu'a été réalisé cet état de situation.

Nous avons pu constater que le jeu n'est pas une problématique comme les autres. L'offre de jeu au Québec est un monopole d'état et « l'industrie » du jeu implique des sommes colossales, des acteurs puissants et des intérêts le plus souvent convergents. Dans ce contexte, le mandat de prévention conféré aux Régies régionales risque de déranger. Au cours de la réalisation de cet état de situation, nous avons eu fréquemment l'impression de jouer le rôle d'inquisiteurs et de trouble-fête. La collecte d'informations sur l'offre de jeu que nous avons effectuée auprès de Loto-Québec et de ses filiales, par exemple, s'est avérée extrêmement laborieuse.

Qu'à cela ne tienne, le ministre Roger Bertrand mentionnait récemment, dans une entrevue à l'Actualité Médicale, que la santé publique était « la conscience du système de santé ». Tant que le réseau de la santé se contentait d'identifier et de traiter les joueurs en détresse, les tenants du jeu étatisé n'y voyaient que vertus et bienfaits. Dans la mesure où les Régies régionales proposeront des solutions vraiment efficaces pour réduire l'ampleur des problèmes liés au jeu au Québec, la donne risque de changer.

Par contre, si nous acceptons d'être complaisants, si nous sommes incapables de nous concerter entre régions, si nous négligeons de considérer à la base la question de l'accessibilité aux jeux de hasard et

d'argent ou que nous « saupoudrons » nos maigres ressources dans des mesures à faible pénétration et à diffusion limitée, nous n'arriverons pas à renverser la tendance actuelle à la hausse des problèmes reliés aux jeux de hasard. Nous pourrons toujours nous en excuser plus tard, en affirmant que nos intentions étaient bonnes...

Remerciements

Nous désirons remercier tout particulièrement M. Serge Chevalier, de l'Institut national de santé publique et de la Direction de santé publique de Montréal-Centre, ainsi que Mme Micheline Vézina, de la Direction de santé publique de Montréal-Centre, qui ont accepté de partager avec nous leurs connaissances dans ce dossier et une partie de la documentation qu'ils ont rassemblée dans le cadre d'un travail similaire effectué pour la Régie de la santé et des services sociaux de Montréal.

Nous voulons remercier également les personnes suivantes, qui ont collaboré à la cueillette de données que nous avons effectuée pour réaliser cet état de situation :

- Mme Nicole Beaulieu, Loto-Québec
- Mme Aude Bélanger, Programme LESA
- Mme Ariann Bouchard, Maison des jeunes du Pontiac
- M. Christian Carrier, Le Groupe Pro Santé
- M. Daniel Dubeau, Groupe Jeunesse
- Mme Lynne Duguay, MSSS
- M. Gaston Fortin, Centre Jellinek
- M. Guy L., Gamblers Anonymes Outaouais
- Mme Annie Laviolette, Prévention CESAR
- Mme France Piché, ACEF
- Mme Roxane Sarrazin, Addictions Foundation of Manitoba/Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances
- Mme Sarah Twomey, Responsible Gambling Council
- Mme Diane Vaillancourt, Centre d'aide 24/7
- Le Centre de documentation d'Adojeune
- Tous les directeurs, directrices, adjoint(e)s à la direction et enseignant(e)s contacté(e)s
- Tous les organismes communautaires contactés
- Toutes les salles de bingo contactée

Liste des sigles et acronymes

AADAC	Alberta alcohol and drug abuse commission an agency of the government of Alberta
ACEF	Association Coopérative d'Économie Familiale
ACSP	Association canadienne de santé publique
ALV	Appareils de loteries vidéo
CAI	Commission d'accès à l'information du Québec
CQEPTJ	Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (Université Laval)
DIMEC	Distributrice mécanique de billets de loteries
DIS	Diagnostic Interview Schedule
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Disorders (American Psychiatric Association)
IC 95%	Intervalle de confiance à 95%
INSPQ	Institut national de santé publique du Québec
KYSO	Keeping Your Shirt On
LESA	Lifestyle Enrichment for Senior Adults (Program)
MEQ	Ministère de l'Éducation du Québec
MSSS	Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec
NATI	North American Training Institute
RACJ	Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec
RGCO	Responsible Gambling Council (Ontario)
ROCSMO	Regroupement des organismes communautaires en santé mentale de l'Outaouais

SBQ	Société des bingos du Québec
SCQ	Société des casinos du Québec
SLVQ	Société des loteries vidéo du Québec
SOGS	South Oaks Gambling Screen
TCNPP	Table de concertation nationale en promotion/prévention
UQAM	Université du Québec à Montréal
UQO	Université du Québec en Outaouais

Table des matières

AVANT-PROPOS V

REMERCIEMENTS VII

LISTE DES SIGLES ET ACRONYMES IX

TABLE DES MATIÈRES XI

1. INTRODUCTION 1

2. CLASSIFICATION DES PROBLÈMES DE JEU ET EFFETS SUR LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE 3

2.1 Bref historique du développement du jeu étatisé au Québec 3

2.2 Effets bénéfiques des jeux de hasard et d'argent 4

2.3 Effets néfastes des jeux de hasard et d'argent 5

2.3.1 Effets sur les individus, leur famille et leur entourage 5

2.3.2 Effets sur les communautés et sur la société en général 10

2.3.3 Les effets du jeu perçus d'un point de vue subjectif, philosophique et littéraire 12

3. PRÉVALENCE ET SÉVÉRITÉ DES PROBLÈMES RELIÉS AU JEU 17

3.1 Les adultes et la population générale 17

3.2 Les jeunes 20

4. L'OFFRE DE JEU AU QUÉBEC ET DANS LA RÉGION 24

4.1 La Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec 24

4.2 Les détails de l'offre de jeu 26

4.2.1 Les loteries 27

4.2.2 Le casino 28

4.2.3 Les bingos 30

4.2.4 Les appareils de loteries vidéo 31

4.2.5 Les courses de chevaux 34

4.2.6 Le jeu sur Internet 34

4.2.7 Les autres types d'offres de jeu 35

4.2.8 Les sources de données pour cette section 36

5. LA PRÉVENTION PRIMAIRE, LE DÉPISTAGE ET LE TRAITEMENT : LEUR RATIONNELLE DANS LA PROBLÉMATIQUE DU JEU 37

5.1 La prévention primaire 38

5.2 La prévention secondaire 39

5.3 Critères épidémiologiques justifiant le recours au dépistage 40

5.4 Application des critères de dépistage aux problèmes de jeux 41

5.5 La prévention tertiaire 42

6. LES INTERVENTIONS EXISTANTES 43

6.1 Loto-Québec et ses filiales 43

6.1.1 Implication générale et contributions financières 43

6.1.2 Mesures préventives spécifiques 47

6.1.2.1 Loto-Québec 47

6.1.2.2 Les loteries 49

6.1.2.3 Les casinos 51

6.1.2.4 Les bingos 55

6.1.2.5 Les appareils de loteries vidéo (ALV) 55

6.1.2.6 Ingenio 57

6.1.2.7 Mesures de prévention : efficaces ? 58

6.1.2.8 Les sources de données pour cette sous-section 59

6.2 Interventions préventives au niveau québécois 59

6.2.1 Les adultes 60

6.2.1.1 La population générale 60

6.2.1.2 Les milieux de travail 64

6.2.1.3 Les détaillants 65

6.2.1.4 Les médecins 65

6.2.1.5 Les joueurs et leur entourage 66

6.2.2 Les jeunes 67

6.2.2.1 Campagne médiatique de sensibilisation : *Parler, c'est grandir* 67

6.2.2.2 Programmes de prévention 72

6.2.2.3 Autres mesures de sensibilisation et de prévention 77

6.2.3 Les sites Internet 78

6.2.3.1 Tel-Jeunes 78

6.2.3.2 Jeu : aide et référence 79

6.2.3.3 Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu 79

6.2.3.4 Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes 79

6.2.3.5 Centre Dollard Cormier 80

6.2.3.6 Site de Alain Dubois 80

6.2.3.7 Service de la famille chinoise du Grand Montréal 80

6.2.3.8 Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanies 81

6.2.3.9 Maison Jean Lapointe et Pavillons Nouveau Point de vue 81

6.2.3.10 Loto-Québec 82
6.2.3.11 Société des casinos 82
6.3 Les ressources d'aide au niveau régional 83
6.3.1 Ligne téléphonique : Tel-Aide 83
6.3.2 Intervention de crise : Centre d'aide 24/7 84
6.3.3 Traitement et réadaptation : le Centre Jellinek 87
6.3.4 Groupes de soutien : Gamblers Anonymes Outaouais 91
6.3.5 Conseils financiers : ACEF 92
6.4 Interventions préventives au niveau régional 93
6.5 Les interventions recensées hors-Québec 97
6.5.1 Programmes de prévention et sensibilisation pour les jeunes 97
6.5.2 Sites Internet interactifs pour les jeunes 103
6.5.3 Sites Internet pour les parents et enseignants - professionnels et chercheurs 105
6.5.4 Dépliants et documents d'information sur les jeux de hasard et d'argent 106
6.5.5 Autres programmes de prévention/sensibilisation et de formation 108

7. BILAN DES INTERVENTIONS EFFICACES 110
7.1 Stratégie d'ensemble 110
7.2 Interventions efficaces et prometteuses 113

8. CONCLUSION 119

9. RECOMMANDATIONS 122
9.1 Participation à une démarche de concertation provinciale 122
9.2 Sensibilisation auprès de la population générale 122
9.3 Maintien et développement de l'expertise régionale en prévention des problèmes de jeu 122
9.4 Concertation régionale 123
9.5 Prévention chez les jeunes 123
9.6 Activités de sensibilisation auprès de groupes particuliers 124
9.7 Sensibilisation des intervenants et détection de cas 124

10. RÉFÉRENCES 125

11. ANNEXES 130

1. Introduction

Cet état de situation constitue le premier jalon d'une démarche logique qui devrait éventuellement conduire à la mise en place d'interventions efficaces de prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent dans la région de l'Outaouais. À l'instar de plusieurs autres Directions de santé publique au Québec et notamment de celle de Montréal-Centre, il nous semblait impossible, lorsque le mandat de prévention des problèmes de jeu[i] nous a été confié l'automne dernier, d'identifier d'emblée les pistes d'action à privilégier dans ce domaine, sans procéder d'abord à un bilan des connaissances actuelles sur la problématique, sur l'offre de jeu courante au Québec et sur les interventions préventives disponibles.

Nous baliserons d'abord la problématique en définissant les jeux de hasard et d'argent, les catégories de joueurs et les enjeux socio-sanitaires en lien avec le jeu. Nous présenterons ensuite, à partir des données de la littérature, les meilleurs estimés de la prévalence des différents comportements reliés au jeux de hasard et d'argent en Outaouais, au Québec, au Canada et dans l'ensemble de l'Amérique du nord.

La section du document qui traite de « l'offre de jeu » s'inspire de la typologie suggérée par l'Institut national de santé publique. Les données colligées en lien avec les types de jeux disponibles dans la région pourront sembler banales, voire triviales. Elles constituent cependant le point de départ de toute réflexion visant à agir sur le déterminant le plus important des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent, c'est-à-dire l'accessibilité.

La section la plus volumineuse du document porte sur les interventions de prévention des problèmes de jeu qui sont disponibles actuellement. Nous

[i] Voir lettre de M. le ministre Roger Bertrand en annexe, cartable 1, première section.

documenterons et décrirons de façon sommaire toutes les actions, projets, initiatives, programmes et mesures législatives, règlementaires ou autres qui ont été mis en place au Québec depuis le début des années 90 pour prévenir les problèmes de jeu. Dans notre bilan régional des interventions, nous élargirons la portée de notre recherche pour y inclure les actions de nos partenaires dans les crénaux de la formation des intervenants, du support, de l'aide, du traitement et de la réadaptation des joueurs. Nous jetterons ensuite un coup d'œil rapide sur quelques interventions préventives réalisées hors-Québec qui nous semblent prometteuses et applicables au contexte québécois.

Nous explorerons ensuite certaines notions théoriques en lien avec la prévention et définirons notamment les termes de « prévention primaire », de « prévention secondaire » (dépistage) et de « prévention tertiaire » (traitement et réadaptation), tels qu'ils s'appliquent à la problématique du jeu. Sur la base de ce langage commun, nous proposerons un survol général de la problématique du jeu au Québec, en lien avec les données de prévalence, les tendances et les ressources disponibles. Enfin, nous poserons un jugement critique sur les interventions les plus susceptibles de produire les résultats attendus en termes de réduction de l'ampleur et de la sévérité des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent au Québec et en Outaouais.

Nous conclurons en rappelant les constats généraux les plus importants qui découlent de cet état de situation et en formulant des recommandations pratiques pour la prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent dans la région.

2. Classification des problèmes de jeu et effets sur la santé et le bien-être

2.1 Bref historique du développement du jeu étatisé au Québec

Les jeux de hasard et d'argent se définissent comme des activités où de l'argent ou des objets de valeur sont misés, alors que la probabilité de gagner est incertaine. Pour être conforme à la définition, le pari doit être irréversible et le résultat du jeu doit reposer en totalité ou en partie sur le hasard. (Chevalier & Allard, 2001a, p.3; Shaffer & Korn, 2002, p.173; Association canadienne de Santé Publique, 2000, p.5; Reznik & Drolet, 2000, p.11) À cet effet, il existe de nombreux types de jeux de hasard et d'argent, tels les jeux de casinos dont les machines à sous, les loteries, les bingos, les appareils de loteries vidéo, les paris sportifs, les spéculations sur les marchés boursiers, les courses de chevaux et les casinos Internet. (Association canadienne de Santé Publique, 2000, p.5)

Au Canada, le jeu de hasard et d'argent est réglementé par une loi fédérale relevant du Code criminel et adoptée en 1892. Au fil du temps, des amendements ont été apportés à cette loi. Seuls les gouvernements sont habilités à gérer et à administrer des installations de jeu ou à autoriser les jeux de charité sous licence. Ces activités sont interdites au secteur privé. Par ailleurs, ce n'est que depuis les années soixante-dix que les casinos et les loteries ont été légalisés, tandis que les appareils de loteries vidéo et les machines à sous le sont depuis 1985. Le contrôle exclusif de ces appareils a été accordé aux provinces. (Shaffer & Korn, 2002, p.174; Association canadienne de Santé Publique, 2000, p.5-6) Des dispositions légales particulières s'appliquent aux peuples des Premières Nations. (Chevalier & Allard, 2001a, p.5)

La croissance rapide de l'accessibilité et de la disponibilité des jeux de hasard et d'argent s'est enclenchée à partir de la légalisation des loteries et des courses en 1969, date à laquelle nous assistons à la naissance de Loto-Québec. Auparavant, l'État ne gérait que les paris de courses de chevaux. Au Québec, la progression s'est poursuivie alors qu'en 1993, le premier casino voyait le jour à Montréal, suivi de celui de Charlevoix en 1994 et finalement de celui du Lac-Leamy à Gatineau en 1996, qui se nommait à l'époque le Casino de Hull. De plus, en 1997, le Casino de Montréal ouvrait ses portes

24 heures sur 24. Cette même année, la Société des bingos du Québec recevait le mandat du gouvernement de commercialiser des produits de bingo en réseau dans les salles de bingo du Québec. En 2000, une première loterie sur cédérom est lancée par Ingenio, une filiale de Loto-Québec. (Chevalier & Allard, 2001a, p.7)

En 1998, une loi a été adoptée concernant les mineurs. Il fut alors interdit de vendre des billets de loteries aux personnes de moins de 18 ans. Dans le même sens, l'accès aux casinos et aux salles de bingos est interdit aux mineurs, ainsi que le fait de jouer aux appareils de loteries vidéo ou encore de participer aux paris sur les courses de chevaux. (Chevalier & Allard, 2001a, p.5-7)

Selon les auteurs Korn et Shaffer (2002, p.174), trois facteurs principaux ayant encouragé le développement de l'industrie des jeux de hasard et d'argent peuvent être identifiés : d'une part le désir des gouvernements d'identifier de nouvelles sources de revenus sans invoquer des augmentations de taxes ou la venue de nouvelles taxes, d'autre part le développement de l'industrie touristique par l'émergence de nouvelles destinations de divertissement et de loisir et finalement la croissance des nouvelles technologies et, du même coup, de nouvelles formes de jeux (ex : appareils de loteries vidéo, jeux sur Internet).

2.2 Effets bénéfiques des jeux de hasard et d'argent

À prime abord, on peut être tenté de ne percevoir que les effets positifs, sur le développement socio-économique, d'une industrie qui crée des emplois, encourage le tourisme et représente d'importantes sources de revenus pour l'État. Par exemple, Loto-Québec emploie à elle seule plus de 5800 personnes, sans compter tout le personnel des hippodromes et de la Régie des alcools des courses et des jeux du Québec, les opérateurs de bingos, les fournisseurs et réparateurs de matériel de jeu, les imprimeurs de billets de loteries, pour ne nommer que ceux-là. (Chevalier & Allard, 2001a, p.17) En Outaouais, le Casino du Lac-Leamy supporte 1643 emplois dans la région. (Fiche technique du Casino du Lac-Leamy, Nicole Beaulieu, Fondation Mise sur toi, Loto-Québec - voir annexe 3, section Offre de jeu, cartable 1) De surcroît, les bénéfices des bingos sont distribués en totalité aux organismes à but non-lucratif. Pour leur part, les appareils de loteries vidéo constituent une importante source de revenus

pour certains tenanciers de bars et brasseries. La vente de billets de loteries engendre aussi des revenus non-négligeables pour certains commerces.

Dans un autre ordre d'idées, s'adonner à des activités de jeux peut susciter un sentiment d'appartenance et des occasions de socialisation. L'aspect ludique des jeux de hasard et d'argent et le divertissement qu'ils procurent constituent aussi des aspects bénéfiques importants pour ceux qui y participent. De plus, ces jeux peuvent être une façon de gérer le stress. (Association canadienne de Santé Publique, 2000, p.7; Chevalier & Allard, 2001a, p.17; Shaffer & Korn, 2002, p.179)

2.3 Effets néfastes des jeux de hasard et d'argent

2.3.1 Effets sur les individus, leur famille et leur entourage

La pratique du jeu de hasard et d'argent peut avoir des conséquences néfastes pour certaines personnes, leur entourage, leur milieu de vie ou la société dans sa globalité. La grande majorité des gens qui s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent ne présentent pas de problème de jeu. Toutefois, pour certains individus, des conséquences négatives peuvent découler de la pratique du jeu. Schématiquement, Chevalier et Allard (2001a, p.18) divisent la population en six catégories d'implication dans le jeu : 1- les personnes qui ne jouent pas 2- les joueurs qui ne présentent aucun problème associé au jeu 3- les joueurs symptomatiques 4- les joueurs à risque de développer une pathologie 5- les joueurs pathologiques 6- les joueurs en traitement.

Le document de référence *La prévention du jeu pathologique* du forum tenu les 8 et 9 novembre 2001 fait état, quant à lui, de trois types de joueurs. (MSSS, 2001, p.9) En premier lieu, il y a le joueur récréatif. Ce type de joueur ne présente pas de difficulté vis-à-vis la pratique de jeux de hasard et d'argent. Il joue pour se divertir et le jeu est une activité sociale et de loisir. En second lieu, il y a le joueur problématique. Ce joueur éprouve certains problèmes liés au jeu et vit certains méfaits engendrés par le jeu. Puis, il y a le joueur pathologique qui présente de nombreux problèmes causés par une dépendance au jeu de hasard et d'argent. Les experts n'utilisant pas tous la même terminologie, les expressions « joueurs excessifs » et « joueurs compulsifs » sont fréquemment utilisées. Afin d'éviter toute confusion, nous privilégierons les mêmes

expressions que celles utilisées dans le document de référence *La prévention du jeu pathologique* (MSSS, 2001, p.12). De ce fait, nous utiliserons les expressions « joueurs problématiques » et « joueurs pathologiques ».

« Au début des années 80, l'American Psychiatric Association reconnaît le jeu pathologique comme une maladie et le définit comme un trouble psychologique. » (MSSS, 2001, p.11) À cet effet, pour qu'une personne soit diagnostiquée « joueur pathologique », la présence d'au moins cinq des critères établis dans la quatrième édition (1994) du *Diagnostic and Statistical Manual of Disorders* (DSM-IV) est nécessaire. Les critères établis sont les suivants :

1. Préoccupation par le jeu (par extension, préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines ou par les moyens de se procurer de l'argent).
2. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.
3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.
4. Agitation ou irritabilité lors de tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.
5. Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).
6. Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (se refaire).
7. Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.
8. Commet des actes illégaux pour financer la pratique du jeu.
9. Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'études ou de carrière à cause du jeu.
10. Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

(MSSS, 2001, p.11; Ladouceur et al., 2000, p.61; Reznik & Drolet, 2000, p.11-12)

Les problèmes vécus par les joueurs pathologiques sont multidimensionnels. Les études scientifiques ont recensé un ensemble de difficultés pouvant être reliées directement ou indirectement au jeu et pouvant affecter les individus, les familles et les collectivités. Le plus grand nombre d'écrits publiés traitent des méfaits reliés aux jeux de hasard et d'argent qui affectent plus spécifiquement la personne qui s'y adonne. Les méfaits relatifs à la famille et aux proches ont aussi été assez bien couverts. Les publications traitant des méfaits se rapportant aux milieux de vie, tels le travail, l'école et le quartier, ainsi que des effets sur la société sont beaucoup moins nombreuses. (Chevalier et Allard, 2001a, p.18)

Par ailleurs, il est très important, dans une perspective de santé publique, de comprendre que les méfaits associés aux jeux de hasard et d'argent ne se limitent pas à ceux observés chez les joueurs problématiques ou pathologiques. Ainsi, les pertes financières encourues par les joueurs dits « récréatifs », ainsi que la modification de leurs valeurs et de leurs intérêts, entraînent des conséquences importantes sur la santé et le bien-être de ces joueurs, de leur famille et de leur entourage, ainsi que sur les collectivités. Cela est d'autant plus vrai que les joueurs « récréatifs » constituent l'immense majorité des personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent. On peut alors s'interroger sur les bienfaits, d'un point de vue de santé publique, de la promotion du jeu « responsable », dans la mesure où cette initiative s'inscrirait dans une stratégie globale qui viserait ultimement à augmenter le nombre de joueurs et le montant des sommes misées.

Les **méfaits** touchant le joueur, sa famille et son milieu de vie peuvent être regroupés au sein des grandes catégories suivantes :

- **les conséquences psychologiques**, comprenant certaines attitudes comme la difficulté de contrôler ses dépenses de jeu, la perception grandissante que le jeu devient un problème, l'anxiété, la culpabilité, l'utilisation du jeu comme échappatoire à l'ennui (Blaszczynski, 1990), le fait de ne penser qu'au jeu en tout temps et d'abandonner des activités qui étaient autrefois importantes ;

- **les conséquences comportementales** : des comportements bien précis comme la recherche de compensation des pertes (vouloir se refaire), le fait de consacrer plus d'argent et de temps que prévu au jeu et les tentatives infructueuses pour arrêter de jouer ;

- **les affections psychiatriques,** notamment la dépression grave, les troubles bipolaires, la personnalité antisociale, l'angoisse et le déficit de la capacité d'attention ;

- **les idées suicidaires, les tentatives de suicide et les suicides** : au Québec, le Bureau du Coroner a enregistré 33 suicides liés au jeu en 1999, une vingtaine en 2000, 30 en 2001 et une douzaine entre janvier et décembre 2002. (Le Droit, 26 janvier 2003 - voir annexe 1, section Articles de journaux, cartable 1) Par ailleurs, selon François Houle, porte-parole du Bureau du Coroner, les nombres de suicides rapportés ici incluent seulement les événements pour lesquels le lien avec le jeu peut être clairement défini, soit parce que la personne a laissé une lettre ou qu'elle en a parlé spécifiquement à des proches. Par conséquent, le nombre de suicides liés au jeu est sous-estimé. (*Auger enquête*, 2003) ;

- **l'alcoolisme et autres toxicomanies** ;

- **les problèmes physiques** : troubles digestifs (incluant les ulcères), céphalées, maux de tête, hypertension artérielle, problèmes reliés aux lieux de jeu et à l'environnement de jeu, tels les troubles respiratoires et auditifs ;

- **les comportements criminels**, pouvant aller de la prostitution et du vol, au trafic de drogues et aux homicides. L'usage de faux, la fraude, les détournements de fonds, l'encaissement de chèques sans fonds et autres moyens illicites pour se procurer de l'argent pour jouer sont davantage en lien direct avec la pratique du jeu ;

- **les problèmes financiers** : les grosses dettes, les emprunts non remboursés, les faillites, les pertes d'emploi et la pauvreté découlant directement des jeux d'argent ;

- **les problèmes interpersonnels** : les querelles et disputes avec des membres de la famille, des collègues de travail ou des amis, les relations amoureuses ou familiales brisées et les ruptures de liens significatifs, le délaissement des rôles parentaux et

familiaux, voire les dysfonctionnements familiaux et la violence conjugale, notamment les sévices envers les conjoints et les enfants ;

- **les problèmes au travail ou à l'école** : retards ou absences, mauvaises performances, suspensions, congédiements.
  (Association canadienne de Santé Publique, 2000, p.7; Chevalier et Allard, 2001a, p.18- 19; MSSS, 2001, p.12-15; Conseil national du bien-être social, 1996; Chevalier et Allard, 2001b, p.11-12)

Tous ces éléments sont en interaction constante et plusieurs peuvent co-exister. Le problème de jeu d'un individu affecterait en moyenne de dix à dix-sept personnes autour de lui, en y incluant la famille, l'employeur et le gouvernement. (Shaffer & Korn, 2002, p.180) Par ailleurs, on ne peut pas toujours établir si ces facteurs représentent une cause ou une conséquence du jeu. À titre d'exemple, la consommation d'alcool d'un individu est-elle un élément ayant enclenché la pratique des jeux de hasard et d'argent ou une conséquence du développement d'un problème de jeu? Shaffer et Korn (2002, p.195) soulignent qu'une dépendance spécifique à quelque chose (par exemple, l'héroïne, la cocaïne, le keno, les loteries ou le magasinage) ne constitue pas nécessairement une cause suffisante pour produire un comportement de dépendance au jeu, et que la plupart des joueurs problématiques ne présentent pas de problème de dépendance aux drogues ou à l'alcool.

Comme chez les adultes, la vaste majorité des adolescents qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent ne sont pas des joueurs problématiques ou pathologiques et ils ne présentent pas de problèmes de dépendance associés au jeu. Il n'est pas possible actuellement, avec les outils à notre disposition, de prédire avec certitude quels adolescents développeront des problèmes de dépendance au jeu à l'âge adulte. Par ailleurs, les mêmes problèmes que chez les adultes peuvent être identifiés chez une faible minorité de jeunes ayant de graves problèmes de jeu. (Chevalier et Allard, 2001, p.19) Ils seraient plus susceptibles de présenter d'autres comportements à risque, tels que consommer du tabac, de l'alcool ou des drogues, d'avoir des relations sexuelles non protégées ou encore de ne pas boucler leur ceinture de sécurité en voiture. Ces jeunes seraient aussi davantage associés à des comportements déviants et délinquants, allant de l'absentéisme scolaire à la commission de délits. Ils seraient aussi plus susceptibles d'avoir de piètres performances scolaires.

2.3.2 Effets sur les communautés et sur la société en général

Au niveau des communautés locales, les effets de l'accroissement de l'offre de jeu peuvent être ressentis par la modification des paramètres urbanistiques, tels l'achalandage et le type de trafic automobile dans les endroits situés près des aires de jeux lors de l'ouverture ou de la fermeture des établissements. Au niveau sociétal, l'accessibilité accrue aux jeux de hasard et d'argent a des impacts sur le système de santé. Selon Shaffer et Korn (2000, p.180), il en coûterait 20 000 $ par année en moyenne pour traiter un joueur pathologique. En plus de ces coûts directs, le jeu a des impacts sur le système d'éducation (nécessité de la mise en place de programmes préventifs), sur le système judiciaire (divorce, faillite, criminalité, aide juridique), sur la sécurité publique (criminalité, coroner) ainsi que sur la fiscalité (le jeu étant une taxe régressive). Sur le plan économique en général, la pratique du jeu peut entraîner une perte de productivité importante (Chevalier et Allard, 2001, p.19).

Dans une expérience naturelle menée à Niagara Falls à la fin des années 90, des chercheurs ont examiné les impacts sur la communauté de l'ouverture d'un casino. Pendant les deux premières années, l'attitude généralement favorable de la population à l'égard de cette initiative ne s'est jamais démentie. Une augmentation du taux d'emploi a été observée localement, mais elle fut beaucoup moins importante que prévu. Ce résultat s'expliquerait par un effet de déplacement d'emplois vers le casino. Par contre, la prévalence du jeu et l'importance globale des sommes misées dans les casinos de la province ont augmenté plus rapidement à Niagara Falls que dans l'ensemble de l'Ontario, sans que les revenus tirés des autres formes de jeux de hasard et d'argent à Niagara Falls ne soit affectés. La prévalence des problèmes liés au jeu a aussi augmenté de façon significative dans la communauté, alors qu'elle est demeurée stable dans l'ensemble de la province. Enfin, la proportion de personnes rapportant connaître un membre de leur famille ou de leur entourage qui souffrirait d'un problème relié au jeu s'est accrue considérablement (Room, 1999).

Il semble qu'il ne soit pas possible, dans l'état actuel des connaissances, d'en arriver à un consensus sur les coûts et les bénéfices engendrés par les jeux de hasard et d'argent. Les chercheurs ne s'entendent pas sur le choix d'une méthodologie uniforme

pour quantifier tant les bénéfices que les coûts sociaux. Il semble qu'il soit particulièrement délicat de calculer notamment l'impact net sur les coûts sociaux, ces coûts étant généralement des coûts humains, tels la dépression ou le suicide, et les impacts psychosociaux sur les milieux de vie et les familles. (Chevalier et Allard, 2001, p.20; MSSS, 2001, p.15) Selon une méta-analyse effectuée par Goodman en 1992 à partir de quatorze études concernant les répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent, il s'avère que la majorité de celles-ci tiendraient compte soit des bénéfices, soit des coûts. En fait, dix études sur quatorze ne tiendraient compte que d'un de ces deux aspects et n'aborderaient donc pas la question des bénéfices et des coûts de façon simultanée. Il ressort aussi que la majorité de ces études ont tendance à exagérer les bénéfices et à négliger certains effets négatifs. (MSSS, 2001, p.15) Les principales observations de Goodman sont les suivantes :

- Il y a un manque de connaissances objectives et de recherche en matière d'évaluation des coûts et des bénéfices des jeux de hasard. Une meilleure évaluation des coûts est particulièrement nécessaire.

- Plusieurs études ont tendance à surestimer les bénéfices du jeu et à en sous-estimer les coûts.

- La légalisation progressive des formes de jeu ainsi que l'augmentation des occasions de jouer ont permis à un plus grand nombre de personnes de jouer. Cependant, cette augmentation se traduit aussi par une recrudescence des coûts associés au jeu pathologique. (MSSS, 2001, p.15-16)

Dans le sens ce cette dernière observation, nous ne pouvons que remarquer qu'il y a une contradiction apparente entre la volonté exprimée par Loto-Québec et le gouvernement du Québec de diminuer la prévalence des problèmes liés au jeu et les tendances observées au niveau de l'offre de jeu étatisée. Il ne nous échappe nullement que le raffinement et l'augmentation globale et continue de l'offre de jeu au Québec entraînent une plus grande accessibilité (voir section portant sur l'offre de jeu), laquelle produit à son tour, fatalement, une augmentation du nombre de joueurs et des sommes misées. Ces sommes, ainsi que la profitabilité de Loto-Québec, ont d'ailleurs

atteint un niveau record au Québec au cours de l'année 2002 (La Presse, 23 avril 2003).

Plusieurs études ont démontré que l'augmentation de l'accessibilité aux jeux de hasard et d'argent entraîne une hausse de la prévalence des joueurs pathologiques et des problèmes de jeu en général (Carr et al., 1996 ; Miller et al., 1996 ; Jacques et al., 2000). On peut donc raisonnablement penser qu'une proportion relativement constante des nouveaux joueurs (± 4 %, section suivante), en majorité des jeunes, présenteront éventuellement des problèmes reliés à leurs habitudes de jeu. Il est donc théoriquement impossible pour Loto-Québec d'attirer plus de joueurs et d'engranger plus de revenus sans voir augmenter le nombre de joueurs problématiques et pathologiques.

2.3.3 Les effets du jeu perçus d'un point de vue subjectif, philosophique et littéraire

Y a-t-il une place pour un point de vue « discordant » dans un document largement inspiré du discours scientifique ? Nous le croyons, dans la mesure où le jeu est désormais devenu « normal », banalisé, au point où il ne suscite plus guère de débats de fond dans notre société. À de rares exceptions près, tout le monde au Québec s'adonne à une forme ou l'autre de jeu de hasard et d'argent, un phénomène inconcevable il y a seulement une génération. C'est en vertu de cette norme sociale que les adultes spéculent en bourse, que les loteries locales financent les œuvres de bienfaisance et les fondations des hôpitaux et que les parents offrent des « gratteux » en cadeau à leurs enfants à Noël. Le casino est un chef d'œuvre architectural, il abrite désormais le meilleur restaurant en ville, fait le bonheur des tout-petits avec ses feux d'artifice et contribue à financer l'éducation, les soins de santé et le développement économique régional. Loto-Québec arrive même, avec une stratégie qui rappelle celle des compagnies de tabac, à mousser son image de bon citoyen corporatif en faisant la promotion du jeu « responsable », en affichant, un million de fois plutôt qu'une, de judicieux conseils aux joueurs (« *Mise sur toi* », « *Le jeu doit rester un jeu* ») et en faisant état de sa grande préoccupation pour ceux qui présentent des problèmes d'accoutumance.

Le vécu des victimes du jeu est cependant peu reluisant et beaucoup moins connu. Les témoignages de citoyens qui ont souffert de problèmes liés au jeu abondent. Le lecteur intéressé en trouvera notamment de fort éloquents sur le site Internet de la Maison Jean Lapointe, http://www.toxquebec.com/temoignages/jeu.ch2. Ces témoignages ne peuvent qu'enrichir notre compréhension d'un phénomène humain complexe, multidimensionnel.

Par ailleurs, nous présentons à la suite le point de vue d'un auteur et professeur de philosophie. Point de vue subjectif, certes, mais aussi légitime, éclairant, voire déstabilisant. Il s'appelle Pierre Desjardins et nous reprenons ici un extrait du volume, *Le Livre noir de Loto-Québec*, qu'il vient de publier aux éditions Les Intouchables (2003). Pour nous, cet extrait a le mérite de transmettre un message empreint de lucidité, que certains qualifieront de subversif. On peut ne pas être d'accord avec la thèse qu'il défend et y relever certaines affirmations qui défient les connaissances scientifiques courantes. C'est cependant un message assez répandu parmi les personnes qui s'interrogent sur le sens du jeu dans notre société, et qui s'exprime notamment dans plusieurs autres ouvrages littéraires et dans plusieurs films d'auteur (voir notamment *Le jeu : ça change pas le monde sauf...*, réalisé par le cinéaste Pierre Plante, annexe 3, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1).

Ce message, c'est que les citoyens sont exposés à une offre de jeu omniprésente et multiforme et qu'ils sont manipulés par la publicité, la commandite et la vente sous pression (« Un p'tit 6/49 avec ça ? »). Pour les tenants de ce discours, la seule solution efficace pour réduire l'ampleur des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent au Québec passe par la sensibilisation des citoyens, par un véritable débat de société et ultimement par un renversement de la norme sociale actuelle et par une réduction importante de l'accessibilité au jeu « organisé » à but lucratif.

Dixit Pierre Desjardins :

> « Dans son livre *Le joueur* (1867), Dostoïevsky identifie deux sortes de joueurs : d'abord, ceux qui, parce qu'ils sont très riches, jouent par pur plaisir, les gentlemen. Pour eux, flamber quelques centaines de dollars au casino équivaut à une soirée au théâtre ou à l'opéra. L'autre sorte de

joueur, c'est le compulsif, celui qui appartient au peuple et pour qui le jeu constitue une possibilité d'améliorer son sort.

Or, ce type de joueur c'est, doit-on le dire, la plupart d'entre nous. Nous sommes tous des joueurs compulsifs en puissance. Faute d'être millionnaires, nous espérons tous le devenir de façon magique. Qui d'entre nous cessera de jouer s'il a la chance d'obtenir un gain substantiel dès sa première mise ? Aucun ne pourra résister à la tentation de tenter sa chance une deuxième fois. D'ailleurs, lorsqu'on étudie quelque peu l'histoire des joueurs compulsifs, on se rend compte que tous ont commencé leur carrière dans le jeu par un ou plusieurs gains faciles. C'est là le pire cadeau que puisse vous faire le casino. Sans vous y attendre, vous faites un gain intéressant. Alors, pourquoi ne pas continuer ? se dit-on dans à peu près tous les cas.

Et le grand romancier Dostoïevsky, lui-même joueur, a compris dès 1886 que ce danger croît d'autant plus quand l'offre de jeu se fait incessante. Si un joueur se met à jouer de façon compulsive, dira Dostoïevsky, c'est uniquement parce qu'il est devenu le jouet du jeu et qu'il ne peut plus s'en détacher.

On sait que l'un des principaux arguments utilisés par Loto-Québec pour justifier son expansion phénoménale chez nous est que le jeu constitue un divertissement sain pour toute personne normale. Compte tenu du droit du citoyen de s'amuser librement, on ne saurait, selon Loto-Québec, interdire ni même réduire l'incitation au jeu. En ce sens, Loto-Québec se dit tout à fait justifiée de publiciser le jeu dans la mesure où, soutient-elle, cette promotion s'adresse à des citoyens qui ont le droit de s'amuser et de passer, par exemple, une belle soirée au casino. Allons donc voir sur le terrain ce qui se passe vraiment au casino et nous serons ensuite plus aptes à porter un jugement sur l'apport positif ou négatif que le jeu constitue pour le citoyen. »

Des personnes seules

« Ce qui frappe d'abord en entrant au casino c'est de voir toute une panoplie de personnes seules errant d'une table à l'autre ou s'accrochant à une machine à sous. Le jeu est avant tout une affaire de personnes seules. Chaque joueur est ici dans sa bulle. À une époque où il y a de plus en plus de célibataires, on comprend l'attrait particulier qu'exerce un tel endroit. Vous vous retrouvez au milieu d'une foule constituée de personnes seules qui n'ont que faire des rapports humains ou des bonjours et des bonsoirs de monsieur et madame tout le monde.

Or, c'est précisément cet état particulier qui est dangereux : coupé de toute réalité sociale, le joueur perd le sens du réel et de ses responsabilités, et peu lui importe alors, il devient prêt à tout jouer pour gagner. Car, loin de favoriser la sociabilité ou la convivialité, le jeu favorise plutôt l'égoïsme et la concurrence. Si le joueur soupçonne le moins du monde qu'on l'épie, il devient vite agressif. Loin d'être détendue, la faune du casino est nerveuse et crispée. Le jeu ressemble ici à un travail, un travail auquel s'affairent des centaines de personnes penchées sur leur machine et qui font toujours le même geste, tels des travailleurs à la chaîne dans une usine, le tout dans un tintamarre indescriptible.

Ces gens là ne sont pas ici pour jouer mais pour gagner, m'explique un habitué de la place. Aussi ils y mettent tout leur sérieux : pas de place pour des blagues ou des fanfaronnades. On peut les comprendre : certains y jouent leurs derniers avoirs ! Certains sont là depuis 12 heures, d'autres depuis 24 heures... Certains y sont même depuis l'avant-veille, soit depuis 48 heures, et cela sans avoir dormi. Quand il faut à tout prix se refaire et que le week-end tire à sa fin, le temps ne compte plus.

La possibilité qu'offre le jeu de gagner en quelques minutes des sommes considérables d'argent fascine évidemment tout le monde. Remarquons qu'en soi il n'y a rien de mal à vouloir faire de l'argent rapidement et sans trop se fatiguer. Le jeu n'est pas condamnable parce qu'il offre l'occasion de

s'enrichir rapidement et sans faire d'effort. Quand on sait que certains hommes d'affaires gagnent des sommes mirobolantes avec un simple placement à la Bourse, il n'y a pas de quoi s'offusquer et considérer le jeu comme immoral. Le problème ne se pose pas là. »

Des profits exagérés

« Ce n'est pas le fait de gagner de l'argent en quelques minutes qui est immoral dans le jeu. C'est plutôt le fait que ceux qui offrent cette possibilité aux gens profitent de cet attrait du gain facile pour empocher des profits exagérés. Car les gens qui vont au casino gagnent-ils vraiment ? Évidemment que non. La marge de profit de Loto-Québec ne laisse aucun doute là-dessus. Tôt ou tard, les lois de probabilité rejoignent les ardeurs du joueur et font de lui un illustre perdant de plus. C'est ce qui explique les sourires crispés de cette clientèle arrimée au jeu comme à une bouée de sauvetage.

Jouer au casino, c'est un peu comme si, lors d'une petite partie de cartes entre amis, vous invitiez chez vous le propriétaire d'une grande banque. Qui voudrait d'un tel joueur à sa table ? Vos amis vous diraient probablement que, devant un tel joueur, ils se sentent déjà ruinés. Et ceci, parce qu'ils savent pertinemment qu'en bout de course, compte tenu de l'actif en banque de ce joueur, ils n'auront à la longue aucune chance contre lui.

Au casino, c'est à peu près la même chose : vous faites face à la banque qui finira sûrement un jour ou l'autre par vous laver complètement si vous persistez. La seule question restante est celle de savoir en combien de temps elle le fera (...). »

3. Prévalence et sévérité des problèmes reliés au jeu

3.1 Les adultes et la population générale

En 1996, 82 % des foyers canadiens comptaient au moins une personne qui s'était adonnée à au moins un des jeux de hasard et d'argent suivants: loteries gouvernementales et non gouvernementales, tombolas, casinos, machines à sous ou bingos. (Association Canadienne de Santé Publique, 2000, p.7) En 1997, les Canadiens ont « investi » 6,8 milliards de dollars dans ces activités, les casinos et les appareils de loteries vidéo comptant pour environ 60 % de l'ensemble des recettes que tire le gouvernement des jeux de hasard et d'argent. (Association Canadienne de Santé Publique, 2000, p.7 ; Shaffer & Korn, 2002, p.175) « En 1997, au moins 3 % de l'ensemble des revenus publics de toutes les provinces provenaient du jeu ». (Association Canadienne de Santé Publique, 2000, p.7) (Shaffer & Korn, 2002, p.175)

Selon une étude effectuée par Chevalier et Allard (2001b, p.5), « 62 % des Montréalais se sont adonnés aux jeux de hasard et d'argent plus de cinq fois dans une même année ». Ils étaient considérés comme des « joueurs » au sens de l'étude, le terme n'étant pas utilisé ici en termes de problématique ou de pathologie, mais plutôt de façon générale. La majorité des joueurs (84 %) achètent uniquement des billets de loterie, alors que 16 % (1 personne sur 6) jouent aux machines à sous. L'étude de Chevalier et Allard (2001b, p.32) dresse aussi un profil démographique des joueurs montréalais. Il ressort, entre autres, que les hommes participent plus que les femmes. Les 25-64 ans représentent 75 % des joueurs. La moitié des joueurs occupent un emploi à temps plein. Trois joueurs sur cinq possèdent un revenu de ménage inférieur à 40 000 $ par an et plus du tiers auraient un revenu qualifié de moyen supérieur. Près de trois joueurs sur quatre possèdent un diplôme d'études secondaires.

Selon l'Association canadienne de santé publique, ce sont des personnes de tous âges, de toutes les catégories socio-économiques et de toutes les cultures qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent. (ACSP, 2000, p.5) Toutefois, certaines données dans la

littérature tendent à démontrer qu'il existe des différences au sein de la population, même si elles sont relativement mineures. Ainsi, comme nous l'avons vu dans le paragraphe précédent, les hommes seraient proportionnellement plus nombreux à jouer. Il sont également relativement plus à risque de développer des problèmes de jeu. (Chevalier & Allard, 2001b, p.16) Par contre, selon Shaffer & Korn (2002, p.175), les comportements de jeu des femmes tendent à augmenter pour ressembler à ceux des hommes. Les joueurs sont généralement plus âgés, mais les jeunes seraient plus enclins à développer des problèmes de jeu. Par ailleurs, les personnes à faible revenu seraient plus à risque de développer une pathologie, notamment parce qu'elles y verraient davantage la possibilité d'améliorer leur situation financière. (Chevalier & Allard, 2001b, p.16) Les ménages ayant des revenus supérieurs dépensent en fait plus d'argent que les ménages à faible revenu dans les jeux de hasard et d'argent, mais les ménages pauvres y perdent une plus grande proportion de leurs avoirs. (Shaffer & Korn, 2002, p.175).

Deux principaux instruments de mesure ont été utilisés pour mesurer la prévalence du jeu pathologique dans la population. Le plus couramment utilisé est le *South Oaks Gambling Screen* (SOGS), conçu en 1987 par Lesieur et Blume. Cet outil comprend une série de questions concernant les comportements du joueur et met l'accent sur les aspects financiers du jeu pathologique. Un pointage de 5 points ou plus sur 20 indique un comportement problématique, alors qu'un pointage de 10 ou plus sur 20 indique un comportement pathologique face au jeu. Le deuxième instrument le plus utilisé est celui du DSM-IV. Il partage de nombreux points communs avec le SOGS, mais accorde plus d'importance aux aspects psychologiques. Le SOGS étant basé sur la version antérieure du DSM (le DSM-III-R), une critique qui peut lui être formulée est qu'il ne s'appuie pas sur la définition courante du jeu pathologique inscrite dans le DSM-IV. (MSSS, 2001, p.15) Selon Shaffer et Korn (2002, p. 181), il existerait au moins vingt-sept autres instruments pour identifier les problèmes de jeu chez les individus et plusieurs autres sont en développement actuellement.

Plusieurs études de prévalence du jeu pathologique ont été publiées dans la littérature. Nous aborderons uniquement celles qui concernent le Québec et le Canada. Par contre, un tableau détaillé des taux mesurés dans différents pays est présenté en annexe (voir section Tableau de prévalence, cartable 1). Selon l'étude de Ladouceur et al., menée

en 1991 à l'aide du *South Oaks Gambling Screen*, la prévalence du jeu pathologique dans la population générale au Québec est de 1,2 % et celle du jeu problématique est de 2,6 %. Cette étude a été effectuée auprès d'un échantillon de 1002 participants. (MSSS, 2001, p.22-23; Conseil du bien-être social, 1996) La prévalence du jeu pathologique serait toutefois passée à 2,1 % au Québec en 1996, selon une autre étude de Ladouceur et de ses collaborateurs de 1999. (MSSS, 2001, p.23)

En 1997, une méta-analyse fut réalisée par la « division des accoutumances » de la faculté de médecine de Harvard. Cette revue comportait une analyse de 152 études de prévalence du jeu menées en Amérique du Nord, dont 35 au Canada. La prévalence du jeu « compulsif » et du jeu pathologique, au sein de la population générale, a été estimée à 5,5 %. Différents facteurs de risque de développer un problème de jeu ont été identifiés, tels le fait d'être un individu de sexe masculin, d'être jeune, d'avoir une maladie mentale et d'abuser de substances psycho-actives. (Association Canadienne de Santé Publique, 2000, p.6)

Une autre méta-analyse fut réalisée, également en 1997, par Shaffer et ses collègues. D'après cette revue, comportant des études réalisées au Canada et aux États-Unis, environ 1,1 % des adultes dans la population générale pourraient être qualifiés de joueurs pathologiques. De plus, 2,8 % de la population aurait des comportements problématiques à l'endroit du jeu. Par conséquent, 3,9 % de la population aurait des problèmes de jeu à des degrés divers. (MSSS, 2001, p.20)

En 1999, Shaffer et ses collègues rapportent dans un article de revue d'autres données d'une méta-analyse concernant la prévalence des problèmes de jeu. Cette fois, les auteurs estiment que la prévalence « à vie » du jeu pathologique se situe entre 1,6 % et 1,7 %, selon que l'on tient compte des données provenant de tous les instruments utilisés ou seulement de celles découlant de l'utilisation du SOGS. Si les données « dans la dernière année » sont considérées, alors la prévalence du jeu pathologique serait d'environ 1,1 %. (MSSS, 2001, p.20-21)

Shaffer et ses collaborateurs ont publié une autre mise à jour des données de prévalence du jeu pathologique au Canada et aux États-Unis en 2001. (Shaffer & Korn, 2002, p.182-83) Selon eux, le taux de prévalence « à vie » est maintenant de 1,92 %

(IC 95 % :1,52 à 2,33 %) et le taux « dans la dernière année » de 1,46 % (IC 95 % : 0,92 à 2,01 %). Pour leur part, Vaillancourt et Roy en 2000, lors d'une étude sur les répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent, affirment qu'il y aurait 5 % de joueurs «excessifs» au Canada. (MSSS, 2001, p.16-17)

D'après l'étude montréalaise de Chevalier et Allard (2001b, p.5), « 96 % de la population et 93 % des joueurs ne développent pas de symptômes ou de manifestations problématiques en regard du jeu. ». (Chevalier & Allard, 2001b, p.49) Les chercheurs ont utilisé la version française adaptée pour le Québec du questionnaire *Diagnostic Interview Schedule* (DIS), basée sur le DSM-IV, auprès d'un échantillon de 4 704 personnes. La prévalence du jeu pathologique au sein de la population générale montréalaise a été évaluée à 0,9 %. La prévalence du jeu problématique a été estimée à 2 % dans l'ensemble de la population et à 3 % parmi les joueurs. Selon cette étude, la prévalence des problèmes de jeu est nettement plus élevée chez les joueurs de machines à sous. En effet, 43 % des joueurs de machines à sous présentent au moins un symptôme relié au jeu, 21 % sont des joueurs problématiques (3-4 symptômes) et 9 % sont des joueurs pathologiques (5 et plus). (Chevalier & Allard, 2001b, p.49-50, 74) Il existe d'ailleurs dans la littérature de nombreuses données à cet effet. Dans l'étude de Chevalier et Allard (2001b, p.52-54, 74-76), les facteurs de risque suivants ont été identifiés: être de sexe masculin, avoir une scolarité relative faible, avoir un revenu annuel de moins de 40 000 $, être sans conjoint, présenter un problème de santé mentale ou un problème d'abus et de dépendance à l'alcool.

3.2 Les jeunes

D'après le rapport de l'Institut de la statistique du Québec intitulé *L'alcool, les drogues, le jeu : les jeunes sont-ils preneurs?* (Chevalier et al., 2002), 7 élèves sur 10 (70 %) du secondaire ont déjà fait l'expérience des jeux de hasard et d'argent au cours de leur vie. La majorité (57 %) des élèves qui ont participé à l'étude se sont adonnés à des jeux de hasard et d'argent au cours des douze mois qui ont précédé l'enquête. Les deux-tiers de ceux-ci sont des joueurs occasionnels, alors qu'environ 7 % sont des joueurs assidus. Selon l'étude, un joueur assidu est un jeune qui s'adonne au jeu de hasard et d'argent au moins une fois par semaine. La proportion des jeunes qui ne se sont jamais adonnés à des jeux de hasard et d'argent décroît avec l'âge. En secondaire I et II, ils sont 40 % à

n'avoir jamais joué à des jeux de hasard. Ce pourcentage chute à 24 % en secondaire III et à 20 % en secondaires IV et V.

Par ailleurs, la proportion de joueurs assidus est plus élevée chez les garçons (8 %) que chez les filles (6 %). De plus, 4,4 % des garçons déclarent avoir eu un ou des problèmes en lien avec le jeu, contre 2,6 % des filles. Les jeunes possédant un emploi déclarent plus fréquemment être des joueurs et semblent jouer plus souvent. Les élèves travailleurs sont 66 % à jouer à l'occasion et 8 % à jouer assidûment, contre 59 % et 5 % respectivement pour ceux qui ne travaillent pas. De plus, il existe une relation entre le revenu de l'élève, le fait de jouer et la fréquence de jeu. Plus ils disposent d'argent, provenant d'un emploi ou d'une autre source, plus les jeunes sont enclins à jouer. Ainsi, la proportion de joueurs est de 4,3 % parmi ceux qui disposent de 10 $ ou moins par semaine, comparativement à 13 % parmi ceux qui disposent de plus de 50 $ par semaine pour leurs dépenses personnelles.

Il existerait aussi une association entre les résultats scolaires et la pratique des jeux de hasard et d'argent. Les élèves affirmant avoir des résultats scolaires supérieurs à la moyenne en français présenteraient proportionnellement moins de problèmes que ceux se percevant au-dessous de la moyenne, la prévalence des problèmes de jeu dans les deux groupes étant respectivement de 2,4 % et de 4,9 %. Par ailleurs, plus les élèves estiment que jouer à des jeux de hasard et d'argent représente un risque pour la santé, moins ils jouent. Parmi les jeunes qui ne croient pas que le jeu constitue un risque pour la santé, 16% sont des joueurs assidus, tandis que cette proportion n'est que 3,9 % chez ceux qui percoivent un risque pour leur santé. En général, les auteurs de l'étude estiment que 3,5 % des élèves présentent potentiellement un problème avec le jeu. Cela signifie que 96,5 % des jeunes n'ont probablement pas de problème de jeu. (Chevalier et al., 2002, p.74-78)

Le rapport des perceptions des jeunes de la campagne « Parler, c'est grandir » *Perceptions des jeunes de 11 à 17 ans à propos de cinq problématiques : MTS et Sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif et tabac* (Impact Recherche, 2002) nous fournit également des informations sur les habitudes de jeu des jeunes. Il est intéressant de remarquer que malgré l'interdiction de jouer à la loterie ou au bingo pour les moins de 18 ans, la moitié des jeunes jouent occasionnellement aux « gratteux » et un tiers

jouent au bingo ou se procurent des billets de tirage. Au cours de la dernière année, 48 % des 16-17 ans ont acheté un billet de loterie. Les gratteux seraient l'apanage d'un public plutôt féminin et francophone. Soixante dix pourcent des jeunes qui ont essayé d'acheter un billet de loterie au cours de la dernière année n'ont eu aucune difficulté à s'en procurer, à l'exception des 11-13 ans qui se sont vus refusé l'achat dans 37 % des cas. (Impact Recherche, 2002, p.142-144) Les jeux de hasard et d'argent auxquels s'adonnent le plus souvent les jeunes sont des jeux qu'ils inventent et où ils misent de l'argent, comme par exemple, les jeux de dés, de pile ou face et le « jeu des conséquences ». Cette pratique concernerait 83 % des jeunes de 14-15 ans. (Impact Recherche, 2002, p.26-27) De plus, quelques grandes tendances ressortent dans ce document :

1. Les travailleurs associent le jeu à de l'argent facile et pensent qu'il est facile de se contrôler et d'arrêter quand ils le désirent ;

2. Les adolescents touchés par la détresse sont les plus influençables en matière de jeu. D'ailleurs ils sont sensiblement plus nombreux à acheter des gratteux et à dépenser entre 1 et 4 $ par mois en produits de jeu ;

3. Les fumeurs semblent également un peu plus joueurs, peut-être à cause de la proximité entre les comptoirs de jeux et de fourniture de tabac ;

4. Les habitants de la région de Québec dénoncent plus que ceux des autres régions le jeu comme un problème qui touche les adolescents. Par contre, ils estiment aussi que ce n'est pas un problème de dépenser son argent dans le jeu (même s'ils ne le font pas nécessairement).
(Impact Recherche, 2002, p.28)

D'autres études ont mesuré le taux de prévalence des problèmes de jeu parmi les enfants et les adolescents. Une étude québécoise de Dubé et Bujold, datant de 1994, révèle que 2,8 % des jeunes de leur échantillon pourraient être considérés comme des joueurs pathologiques. D'après une estimation de Derevensky et Gupta réalisée en 1997, entre 4 % à 8 % des jeunes pourraient être considérés comme des joueurs pathologiques. (MSSS, 2001, p.24) Ces mêmes auteurs ont réalisé en 1998 une étude de prévalence auprès de 817 jeunes québécois âgés entre 12 et 17 ans. Le taux de prévalence du jeu pathologique était alors évalué à 4,7 %. (résultat rapporté par Ladouceur et Ferland, 2000, p.389.)

Dans l'étude de la faculté de médecine de Harvard dont il a été question plus haut, la prévalence du jeu « compulsif » et du jeu pathologique chez les jeunes fut estimée à 13,3 %. (Association Canadienne de Santé Publique, 2000, p.6) Dans la méta-analyse de Shaffer et ses collègues, réalisée en 1997 et regroupant une série d'études nord-américaines, la prévalence du jeu pathologique chez les jeunes a été établie entre 4,4 % et 7,4 %. Par ailleurs, Shaffer et Korn ont publié récemment une nouvelle revue des études sur la prévalence du jeu pathologique chez les jeunes au Canada et aux États-Unis. Selon cette étude, le taux de prévalence « à vie » chez les jeunes s'établit maintenant à 3,38 % (IC 95 % : 1,79 à 4,98 %) et le taux « au cours de la dernière année » à 4,8 % (IC 95 % : 3,21 a 6,4 %) (Shaffer & Korn, 2002, p.183-184).

« Ladouceur (1996) avance qu'une partie importante de la différence de prévalence observée entre les jeunes et les adultes pourrait être attribuable au fait que les études de prévalence utilisent les mêmes instruments de mesure chez les jeunes et chez les adultes et que certains éléments de ces instruments seraient mal compris par les jeunes ». (MSSS, 2001, p.24)

4. L'offre de jeu au Québec et dans la région

L'offre de jeu au Québec est avant tout étatique et elle origine de Loto-Québec et de ses filiales. En effet, tant les loteries que les casinos, les bingos, les appareils de loteries vidéo et les hippodromes relèvent du gouvernement du Québec. On entend par « filiales » les différentes sociétés qui, sous la direction de Loto-Québec, assurent la gestion des jeux de hasard et d'argent, c'est-à-dire la Société des casinos du Québec (SCQ), la Société des bingos du Québec (SBQ), la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) et Ingenio.

La Société des casinos du Québec gère les trois casinos de la province et supervise les différentes mesures préventives face aux jeux de hasard et d'argent au sein de ces derniers. Pour sa part, la Société des bingos du Québec gère les différents bingos au niveau provincial. En fait, la SBQ a reçu, du gouvernement du Québec en 1997, le mandat spécifique de commercialiser des produits de bingo en réseau dans les salles de bingo du Québec ainsi que d'assurer la mise en place de règles assurant l'intégrité des jeux de bingo en réseau et la mise en place du réseau de télécommunication reliant toutes les salles participantes. Quant à elle, la Société des loteries vidéo du Québec assure l'installation, la gestion et la réparation des appareils de loteries vidéo (ALV) à la grandeur de la province. Puis, Ingenio vise le développement de jeux en y intégrant les nouvelles technologies. À titre d'exemple, Ingenio a développé des jeux de hasard et d'argent sur cédérom, dont il détient les droits d'auteur, qui sont commercialisés dans quelques pays d'Europe et états américains.

4.1 La Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec

La Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec (RACJ) est un organisme indépendant de Loto-Québec, qui joue un rôle de surveillance de l'offre de jeu pour le compte du ministère de la Sécurité publique. La RACJ est chargée d'émettre et d'établir les conditions des permis, licences et autorisations concernant les jeux, l'alcool et les courses de chevaux. Son mandat inclut aussi la régie et la surveillance des concours publicitaires, des appareils d'amusement, des loteries vidéo, des casinos d'État et des

systèmes de loterie qui y sont exploités. La RACJ a été instituée en 1993 suite à l'entrée en vigueur de la Loi sur la Régie des alcools, des courses et des jeux modifiant diverses dispositions législatives (projet de loi 84; L.Q., 1993, c.39), et elle résulte de la fusion entre la Régie des permis d'alcool du Québec, la Régie des loteries du Québec et de la Commission des courses du Québec. En 1998, le gouvernement lui a aussi confié la responsabilité des sports de combats pratiqués par des professionnels (boxe, kick-boxing et la boxe mixte) (Rapport annuel de la RACJ, 2001, p.11).

La RACJ est donc un organisme de régulation économique chargé d'administrer, d'encadrer et de surveiller des secteurs aussi variés que l'alcool (incluant, entre autres, la vente, la fabrication, la distribution, l'entreposage, la promotion et les programmes éducatifs en matière de boissons alcooliques), les bingos, les tirages et autres loteries, les appareils de loteries vidéo, les appareils d'amusement, les courses de chevaux, les casinos bénéfices et certains aspects des casinos d'État, les concours publicitaires et les sports de combats pratiqués par des professionnels. De ce fait, la RACJ exerce des pouvoirs législatifs, administratifs et décisionnels. À ce titre, la RACJ voit à l'établissement d'un cadre de réglementation, assure la gestion des nombreuses lois et règlements sous sa juridiction et délivre, suspend ou révoque des permis, licences, autorisations et certificats ou en détermine les conditions d'exploitation (Rapport annuel de la RACJ, 2001, p.11; Plan stratégique 2001-2004 de la RACJ, 2001, p.7).

La RACJ émet les permis des détaillants d'ALV et les licences permettant aux organismes à but non-lucratif d'exploiter eux-mêmes ou de s'associer à un exploitant afin de tenir des événements de bingo et d'en tirer des bénéfices nécessaires à la mission des organismes. Il existe deux catégories de licences pour le système de bingo, soit la licence d'exploitant de salle de bingo et la licence de bingo. La catégorie de licence de bingo comporte les sous-catégories suivantes : la licence de bingo en salle, la licence de bingo de foire ou d'exposition, la licence de bingo de concession agricole, la licence de bingo dans un lieu d'amusement public, la licence de bingo récréatif et la licence de bingo-média. Concernant les bingos, la RACJ prend aussi diverses décisions quant à la sélection des organismes, des lieux, des heures, du nombre d'événements et des montants mis en jeu (Site Internet de l'Institut canadien d'information juridique; Consortium ADEC-Géocom, 2002, p.1,11).

De plus, la RACJ doit fournir « au ministre de la Sécurité publique des avis sur toute question concernant les impacts sociaux et les mesures de sécurité que peuvent nécessiter les activités visées par les lois ou les règlements dont est elle chargée de l'administration ou dont elle surveille l'application, et elle peut tenir des consultations publiques à cette fin » (Plan stratégique 2001-2004 de la RACJ, 2001, p.7). Le mandat de la RACJ s'étend également aux jeux offerts par les casinos d'État. Ceci comprend la vérification des compétences et de l'intégrité des candidats, employés et de fournisseurs de services (Rapport annuel de la RACJ, 2001, p.11) (Autres sources de données : Site Internet de Loto-Québec, la SCQ, la SBQ, la SLVQ, Ingenio, la RACJ).

4.2 Les détails de l'offre de jeu

Loto-Québec a été créée en 1969. À cette époque, la société d'État exploitait seulement les loteries. Au cours des années, se sont ajoutés d'autres secteurs d'activités tels les casinos, les restaurants, les bars, les spectacles, l'hôtellerie, les loteries vidéo, les bingos ainsi que les jeux reliés aux nouvelles technologies. D'autres secteurs de développement sont envisagés actuellement par Loto-Québec, notamment un « centre de foire » de 400 000 pieds carrés et un nouveau projet de golf au casino du Lac-Leamy (Le Droit, 12 mars 2003 - voir annexe 2, section Articles de journaux, cartable 1). Dans son plan d'action 2003-2006, Loto-Québec propose d'investir 500 millions $ dans le redéveloppement des trois casinos existants, soit ceux de Montréal, du Lac-Leamy et de Charlevoix, ainsi que l'ouverture d'une quatrième maison de jeux de 75 millions $ au Mont-Tremblant. (2002, p.II,15) Pour l'année 2001-2002, les revenus bruts générés par les loteries ont été de 1,793 milliards de dollars ainsi que 727 millions de dollars pour les casinos et 1,067 milliards de dollars pour les loteries vidéo. (Rapport annuel de Loto-Québec, 2002, p.1,). Le Rapport annuel de Loto-Québec 2002 et le Plan d'action 2003-2006 de Loto-Québec sont tous deux disponibles en annexe (voir annexe 1, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1).

Le tableau présenté en annexe dresse un portrait global de l'offre de jeu en Outaouais (voir annexe 1, section Offre de jeu, cartable 1).

Voici les détails de l'offre de jeux de hasard et d'argent dans la région :

4.2.1 Les loteries

Toute la population âgée de 18 ans et plus a légalement accès aux diverses loteries de Loto-Québec. Il y a les loteries appelées conventionnelles ou sur terminal, telles la Lotto 6/49, Québec 49, Super 7, Banco, Banco spécial, La Quotidienne et La Mini. La Lotto 6/49 et Québec 49 sont bihebdomadaires, alors que les autres sont quotidiennes, excepté La Mini qui est hebdomadaire. Une édition particulière de la Mini a été mise en marché pour le mois de mars : La Mini. Lots bonis de mars 2003. L'Extra constitue un ajout que l'on peut jumeler au Lotto 6/49, au Québec 49, au Super 7, à La Quotidienne ainsi qu'à Banco et à Banco Spécial, moyennant un déboursé supplémentaire d'un dollar. Pour sa part, le Trio Lottos s'avère une façon de jouer qui permet de participer à la fois au Lotto 6/49, au Québec 49 et au Super 7. Il existe également un service d'abonnement automatique aux loteries, appelé « Lotomatique ». Les consommateurs peuvent donc s'abonner à une ou des loteries particulières, sur une base individuelle ou en groupe, pour des périodes de six mois ou d'un an. Le Trio Lottos est également disponible par Lotomatique. Le service de Lotomatique signifie que les consommateurs n'ont plus besoin d'acheter des billets à chaque tirage, ni de vérifier leurs numéros car Loto-Québec le fait pour eux, ni de réclamer leurs lots qu'ils recevront directement par la poste. Un exemplaire du formulaire d'abandonnement est disponible en annexe (voir annexe 2, section Offre de jeu, cartable 1). Un service « Option rejouer » est également disponible. Ce service permet de rejouer les mêmes sélections, le(s) même(s) numéro(s) d'Extra et le même nombre de tirage sans remplir une fiche à chaque tirage. Ce service est accessible pour la Lotto 6/49, le Québec 49, le Super 7, l'Extra, Banco, Banco spécial et La Quotidienne. Puis, les amateurs de Banco peuvent bénéficier de la fiche « Combinaison Banco ». Cette fiche permet de combiner les numéros fétiches des joueurs de façon à former toutes les sélections possibles automatiquement pour le type de mise choisi. Enfin, une autre fiche de sélection, « Forfait Quotidien », permet de jouer aux trois loteries suivantes à la fois : Banco, La Quotidienne 3 et La Quotidienne 4. La fiche permet de participer jusqu'à 7 tirages consécutifs. Il n'y a qu'à choisir les numéros pour chacune des loteries et le type de mise.

Il y a aussi les loteries instantanées, communément appelées « gratteux ». Les loteries instantanées disponibles changent régulièrement. En date du 11 mars 2003, nous en avons répertorié 23 : Triple chance, Pépite$, Course aux rois, Jeu de mots$, 3 en folie!,

Mine d'Or, Dollar$ multiples, Les Aventuriers, Jeu de patience, Mots cachés, Mots cachés 5e anniversaire, Mots cachés Atlas, Lingot$, Safari-photos, Bingo +, Gagnant à vie!, Encan, Coup double, Évasion Club Med, Kéno Plus, 9 en Ligne, Evere$t, Le 7 chanceux. Il existe aussi des loteries télévisées, telles La Poule aux Œufs d'Or et Chasse aux Trésors. Une promotion spéciale 10e saison est présentement en vigueur pour La Poule aux Œufs d'Or. Des jeux sur cédérom sont également offerts : Casteldor, Mini-Golf, Trio Royal. Des éditions spéciales de loteries sont offertes périodiquement aux consommateurs, telles Méga Million$ et Célébration 2003. Finalement, pour les amateurs de sports, il y a les paris sportifs Mise-O-Jeu et Total. Mise-O-Jeu enregistre les paris pour le hockey, le football, le baseball, le soccer et le basket-ball. Loto-Québec autorisera aussi désormais les paris automobile, pour le tennis, le golf et la boxe. Il fut confirmé le 20 mars que Loto-Québec commanditera Éric Lucas, boxeur professionnel. (Le Journal de Montréal, 20 mars 2003 – voir annexe 3, section Articles de journaux, cartable 1). Pour sa part, Total est disponible pour le hockey, le baseball et le football.

4.2.2 Le casino

Le Casino du Lac-Leamy offre différentes opportunités de jeux, et 2 590 places de jeu y sont disponibles. Le Casino possède 1 870 machines à sous et 64 tables de jeu : 35 tables de blackjack, 8 roulettes anglaises, 2 roulettes américaines, 2 baccara, 4 pokers Pai Gow, 1 mini baccara, 1 grand baccara, 4 pokers des Caraïbes, 3 pokers Grand Prix, 1 SicBo, 1 craps et 2 pokers 3 cartes. Le Casino possède aussi un jeu de puissance ayant un lot progressif intercasino d'un minimum de 500 000 $, un salon de Keno comportant 42 sièges, une piste électronique de courses de chevaux Royal Ascot de 23 sièges et un bingo électronique de 22 sièges. De plus, le Casino offre un salon et une aire de jeux de hautes mises, un salon de jeu privé ainsi que des démonstrations de jeux de table. La surface totale du Casino est de 25 650 mètres carrés (276 096 pi^2). La surface de l'aire de jeu est de 6 563 mètres carrés (70 644 pi^2) et la capacité totale est 6 500 personnes.

Par ailleurs, 3 800 places de stationnement gratuit sont mises à la disposition de la clientèle. L'entrée et le vestiaire sont gratuits et des boissons non alcoolisées sont servies gratuitement aux clients dans les aires de jeu. Des services bancaires sont également offerts, tels des caissiers et caissières, des guichets automatiques et des

bureaux de change. La majorité des machines à sous acceptent les billets de banque et les gains de jeux sont non imposables. Présentement, une surface représentant environ les deux tiers de l'aire de jeu est réservée aux non-fumeurs. Il est permis de fumer dans certaines sections désignées. Le code vestimentaire « Tenue de ville » mis en place lors de l'ouverture du Casino de Hull a été allégé subséquemment afin d'augmenter l'accessibilité. Les heures d'ouverture sont de 9 h à 4 h du matin, sept jours par semaine. Vous trouverez en annexe une fiche décrivant les spécifications techniques du Casino du Lac-Leamy (voir annexe 3, section Offre de jeu, cartable 1). (Source : Mme Nicole Beaulieu, Fondation Mise sur toi, Loto-Québec)

Le Casino offre une carte *Casino Privilèges* qui permet d'accumuler des dollars et des lots Privilèges lorsque les gens jouent aux machines à sous. Cette carte permet aussi de participer à des concours, pour gagner des voyages dans le Sud par exemple. Vous trouverez en annexe un exemple de brochure promotionnelle du Casino du Lac-Leamy et d'une brochure permettant d'adhérer au *Club Casino Privilèges* ainsi qu'une autre touchant aux offres de concours exclusives aux membres (voir annexe 4, section Offre de jeu, cartable 1).

Le Casino comporte une salle de spectacle de 1 000 places, des restaurants prestigieux, un hôtel de qualité ainsi que des expositions d'œuvres d'art. Le Casino du Lac-Lemay s'insère dans la tendance américaine, selon laquelle il faut offrir plus que des jeux, et notamment du divertissement, de façon à attirer une clientèle non traditionnelle.

Pour l'année 2001-2002, le chiffre d'affaires du Casino du Lac-Leamy a été de 197 millions de dollars. Durant cette période, la fréquentation totale a été de 3 340 450 personnes et le Casino a accueilli notamment 2 370 autobus. Le Casino du Lac-Leamy a connu des augmentations importantes comparativement à l'année précédente, tant au niveau du chiffre d'affaires, de l'achalandage que du nombre d'autobus. (Rapport annuel de Loto-Québec, 2002, p.21) Des données existent quant à la provenance de la clientèle, toutefois ces données sont confidentielles et ne peuvent être rendues publiques d'aucune façon. (voir annexe 5, section Offre de jeu, cartable 1). Une bonne partie de la clientèle du Casino du Lac-Leamy semble provenir de l'Ontario. Devant l'achalandage du Casino du Lac-Leamy depuis son ouverture, celui-ci a procédé

à un agrandissement de son aire de jeu au cours de l'année 2000-2001, augmentant sa superficie d'un peu plus de 25% afin d'accueillir de nouvelles machines à sous et de nouvelles tables de jeux. C'est en 2001 que la salle de spectacles a vu le jour ainsi que l'hôtel Hilton du Lac-Leamy. (Rapport annuel de Loto-Québec, 2002, p.22)

4.2.3 Les bingos

Il existe actuellement six salles de bingo en Outaouais, offrant un total de 25 bingos par semaine. La répartition géographique des salles est la suivante : deux à Gatineau, une à Hull, une à Aylmer, une à Chénéville et une autre à Maniwaki. Vous trouverez en annexe un tableau descriptif des salles et de leur emplacement (voir annexe 6, section Offre de jeu, cartable 1).

Le Bingo Gréber, situé sur le boulevard Gréber à Gatineau, offre huit bingos par semaine. Selon le représentant de la salle, de 140 à 160 personnes environ participeraient à chacune des séances de bingo. La salle Notre-Dame, située sur la rue Notre-Dame à Gatineau, offre six bingos par semaine. Selon son représentant, environ 225 personnes en moyenne participeraient à chacune des séances de bingo. Le Centre du bingo de Hull, situé sur le boulevard St-Raymond à Hull, offre, sept bingos par semaine. Environ 220 personnes participeraient à chacune des séances. Le Centre Aydelu, rue Albert à Aylmer, offre deux bingos par semaine et regroupe de 145 à 150 participants par séance en moyenne. Le Bingo de Chénéville, situé sur la rue Hôtel de ville à Chénéville, offre un bingo par semaine. Environ 100 à 135 personnes participeraient à chacune des séances de bingo durant la saison hivernale, mais ce nombre peut augmenter jusqu'à 175 durant l'été. Finalement, la Salle paroissiale du Christ-Roi de Maniwaki offre un bingo par semaine et rassemble de 100 à 130 personnes.

La principale clientèle des bingos est constituée de femmes âgées de 55 à 60 ans et plus. Le Bingo Gréber a été le seul à mentionner que de plus en plus d'hommes et de couples participeraient aux séances. L'horaire des séances dépend de la disponibilité des salles et l'organisation est assurée par un organisme à but non lucratif. Ainsi, chaque bingo est pris en charge par un organisme différent. Par ailleurs, Loto-Québec offre aussi durant les séances régulières des bingos diffusés en réseau à travers les

salles participantes des régions du Québec, soit Le Grand Tour et Le Petit Tour, ainsi que L'Éclair (un « extra » en ajout au Grand Tour ou au Petit Tour). Le Grand Tour est offert dans environ 75 salles de bingo au Québec, alors que Le Petit tour est offert dans une quinzaine de salles.

4.2.4 Les appareils de loteries vidéo

Les appareils de loteries vidéo (ALV) constituent, de l'avis de la plupart des experts, le type de jeu le plus susceptible d'entraîner des problèmes économiques, des problèmes de santé ou des problèmes sociaux chez les utilisateurs. L'offre pour cette forme de jeu est extrêmement décentralisée, mais n'est pas égale sur tout le territoire québécois. Ainsi, un journaliste de *The Gazette* commentait ainsi, dans un reportage récent télévisé *Auger enquête* produit par le journaliste Michel Auger, la croissance fulgurante du vidéopoker et le type de public visé par ce type de jeu : « Saviez-vous qu'il n'y avait pas de vidéopoker à Westmount, Outremont et Hampstead, mais qu'on trouve de nombreux appareils dans certains quartiers beaucoup moins favorisés ? ». Il faut toutefois noter que les appareils de loteries vidéo se retrouvent dans les bars, brasseries et tavernes et que ce type d'établissements n'est pas aussi répandu dans les quartiers dits plus huppés. Le reportage *Auger enquête* fut présentée à la chaîne de TQS le 14 mars 2003 à 19h. Vous trouverez un libellé de l'émission à en annexe. (annexe 4, section Articles de journaux, cartable 1). Un enregistrement vidéo de l'émission portant sur le jeu est disponible à notre Centre de documentation.

Des ALV sont accessibles sur l'ensemble du territoire de l'Outaouais.[ii] Il y aurait présentement dans la région 215 sites d'ALV pour un total de 800 appareils disponibles (Rapport annuel de Loto-Québec, 2002, p.29). Nous désirions documenter, dans notre état de situation régional, la localisation détaillée des ALV sur le territoire en fonction des différents établissements, quartiers et municipalités. Il s'agit pour nous d'informations importantes dans la planification de plusieurs types d'actions préventives. Il est important, par exemple, de connaître la localisation précise et le nombre d'ALV en lien avec la localisation des écoles, des arcades et des autres lieux fréquentés par les

[ii] Une précision s'impose ici, soit la différence entre des appareils de loterie vidéo (ALV) et les machines à sous. Au Québec, les ALV sont exploités dans des bars, brasseries et tavernes. Il s'agit d'appareils multi-jeux (jeux de cartes, de lignes et de Keno), munis d'un écran tactile. Les crédits sont octroyés au joueur au moyen d'un coupon de remboursement. Les machines à sous, au Québec, sont exploitées uniquement dans les casinos. Chaque machine donne généralement accès à un seul jeu, souvent activé au moyen d'un bras mécanique. Les gains sont remboursés en argent.

jeunes. Cette préoccupation est fort légitime, puisqu'elle fait notamment l'objet d'un projet de recherche de Mme Nancy Ross, du département de géographie de l'Université McGill : *La loterie vidéo dans les quartiers de l'Île : une approche géomatique dans l'étude des comportements à risque chez les jeunes* (Ross, Deverensky, et al., 2002). Ce projet, financé par le MSSS dans le cadre du *Programme de recherche thématique portant sur l'impact des jeux de hasard au Québec 2002-2005*, a notamment pour objectifs « ...de juxtaposer les sites de loteries vidéo aux emplacements scolaires » et « ...d'explorer le trajet vers l'école comme un environnement d'opportunité et de risque ».

La Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec nous a rapidement fourni une liste des permis octroyés pour exploiter des sites d'ALV dans la région. La Société des loteries vidéos du Québec (SLVQ), qui possède des informations détaillées sur les différents sites et le nombre d'appareils par site, nous a signifié par contre qu'elle n'avait pas le mandat de nous transmettre ces informations. La SLVQ nous ayant référé à Loto-Québec, nous avons déposé une demande officielle de renseignements auprès de cet organisme. Après le délai requis de 20 jours ouvrables, n'ayant pas reçu de réponse de la part de Loto-Québec, nous nous sommes adressés à la Commission d'accès à l'information (CAI). Suite à l'intervention de la CAI, nous avons reçu de Loto-Québec des
informations, mais elles se sont révélées insuffisantes, puisqu'elles ne permettent pas de « cartographier » les appareils de loterie vidéo sur le territoire de l'Outaouais. Loto-Québec nous a simplement fait parvenir un tableau synthèse des établissements de l'Outaouais possédant un, deux, trois... dix appareils vidéo. Ce tableau nous est d'une utilité limitée (voir annexe 9, section Offre de jeu, cartable 1). Suite à des démarches de révision auprès de la Commission d'accès à l'information, cette dernière nous a signifié la volonté de Loto-Québec de poursuivre des démarches légales si nous voulions obtenir ces informations.

Par ailleurs, une modification de l'offre d'ALV est en cours au Québec. Un plan d'action en ce sens, couvrant la période 2003-2006, a été proposé par Loto-Québec au gouvernement du Québec en novembre 2002 *L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire. Une orientation moins locale, plus touristique*. Loto-Québec y prévoit d'abord le remplacement, entre janvier et juillet 2003, de tous les ALV

existants par des appareils de deuxième génération plus « sûrs » pour les joueurs (voir section suivante concernant les mesures préventives), au coût de 200 millions de dollars. Loto-Québec affiche aussi dans son plan d'action sa volonté de diminuer l'accessibilité aux appareils de loteries vidéo. « La réduction du nombre de loteries vidéo dans la province, de 13 870 à 11 000, représente une bonne action », estimait Claude Poisson, président des opérations de la Société des casinos du Québec, lors d'un discours récent au Sommet canadien de l'industrie du jeu, qui se déroulait à Ottawa. « C'est un premier pas. Il va encore y avoir du travail à faire... ». Nonobstant le remplacement annoncé de ses « vieux » appareils, la société propose un moratoire sur l'installation de nouveaux ALV au Québec. Ce moratoire prendra cependant fin rapidement, avec l'ouverture du casino de Mont-Tremblant (prévue en 2006) et avec l'installation de nouveaux appareils au casino de Montréal après les rénovations qui y ont été annoncées.

Une stratégie préconisée par Loto-Québec pour atteindre son objectif de réduction de l'offre d'ALV est de « racheter » certains permis d'exploitation et de diminuer le nombre de sites où les ALV sont offerts. Cette stratégie a été entérinée globalement par le gouvernement mais son impact « positif » a été atténué, vraisemblablement à cause des pressions des détaillants, de sorte que le nombre d'ALV diminuera beaucoup moins que prévu et que le nombre de sites demeurera quasi-inchangé. À l'origine en effet, tous les appareils situés sur des sites comportant 4 appareils et moins devaient être éliminés. Cette clause n'a pas été retenue par le gouvernement (La Revue de Gatineau,19 février 2003 – voir annexe 5, section Articles de journaux, cartable 1). En revanche, un communiqué de presse, daté du 11 février 2003, paru sur le site Internet de Loto-Québec (annexe 6, section Articles de journaux, cartable 1), mentionne que « le gouvernement du Québec demande à Loto-Québec de procéder au retrait obligatoire des ALV excédant le nombre de 10 dans les bars et brasseries concernés [...]. Le gouvernement demande aussi à Loto-Québec qu'un retrait des ALV dans les sites qui en exploitent entre un et dix soit effectué sur une base volontaire. » Des compensations monétaires seront octroyées aux propriétaires, à la condition expresse que les retraits volontaires des ALV s'effectuent avant le 31 mars 2003. Pour leur part, les propriétaires de 11 appareils et plus qui se verront retirer des ALV recevront une compensation financière équivalente à la commission des douze mois précédents.

On ne peut évaluer avec exactitude l'impact de ce réaménagement sur l'accessibilité et la disponibilité des ALV au niveau régional. Cependant, selon l'article paru dans la Revue de Gatineau du 19 février 2003, seulement 13 établissements de la région seraient visés par la mesure de retrait obligatoire. Quant au nombre d'ALV retournés sur une base volontaire, ce chiffre ne sera disponible qu'une fois l'opération terminée. Par ailleurs, selon un article paru dans le journal Le Droit le 13 février 2003 (voir annexe 7, section Articles de journaux, cartable 1), 85 nouveaux ALV viendront s'ajouter à l'offre existante de 65 appareils à l'Hippodrome d'Aylmer.

4.2.5 Les courses de chevaux

Deux hippodromes sont accessibles aux résidants de l'Outaouais afin de parier aux courses, aux machines à sous et aux ALV, soit un à Aylmer et un autre du côté ontarien, le Rideau Carleton Raceway. À l'Hippodrome d'Aylmer, des paris peuvent être placés lors de courses locales offertes deux fois par semaine ou lors de courses télédiffusées qui ont lieu à tous les jours. Soixante-cinq (65) machines à sous sont présentement disponibles à l'Hippodrome, avec un ajout possible de 85 nouveaux appareils d'ici l'été 2003, comme mentionné à la section précédente. Les heures d'ouverture de l'Hippodrome d'Aylmer sont de 9h à 3h du matin tous les jours de la semaine. Pour sa part, le Rideau Carleton Raceway présente des courses trois fois par semaine et possède 1250 machines à sous. L'établissement est ouvert de 9h à 3h du matin sept jours par semaine. Le Rideau Carleton Raceway se prête à une publicité extensive pour ses machines à sous du côté québécois de la rivière des Outaouais. On trouvait par exemple dans Le Droit du 12 mars dernier une annonce avec le libellé suivant : « Crack the Code – Votre mission : vous qualifier pour déchiffrer le code. Endroit : salle de machines à sous, Rideau Carleton Raceway... » (voir annexe 8, section Articles de journaux, cartable 1).

4.2.6 Le jeu sur Internet

Si les provinces ont hésité à se lancer dans ce genre de produits, on estime que quelque 2000 sites Internet basés à l'étranger ont cependant vu le jour. À titre d'exemples, les pages d'accueil de quelques-uns de ces sites sont reproduites en annexe (voir annexe 7, section Offre de jeu, cartable 1). Une recherche avec le moteur Google nous a permis d'identifier plus d'un million de références à des casinos en ligne.

Les exploitants canadiens se servent de fournisseurs de services Internet à l'étranger – à Antigua par exemple – pour contourner les restrictions juridiques en vigueur au Canada. Selon un article paru dans le journal Le Droit du 24 février 2003 (voir annexe 9, section Articles de journaux, cartable 1), des « hordes » de parieurs mineurs accèdent à ces sites, car il suffit d'avoir une carte de crédit en sa possession pour jouer. « Certains jeunes ont parié des dizaines de milliers de dollars », soutient le codirecteur du Centre international pour les problèmes de jeu et les comportements à risques chez les jeunes de l'Université McGill à Montréal, Jeffrey Deverensky.

Pour sa part, le journaliste Michel Auger a enquêté récemment sur les dessous du jeu, légal et illégal, dans le cadre de son émission *Auger enquête* (2003). D'entrée de jeu, Auger ne manque pas de nous rappeler la promesse du gouvernement de ne tolérer aucun casino en ligne sur Internet – considéré comme un jeu illégal – pour nous montrer ensuite qu'il existe plus d'une trentaine de casinos virtuels à partir de la réserve de Kahnawake. Les Amérindiens ne sont donc pas autorisés à opérer des casinos Internet ou à émettre des licences, mais comme pour tous les dossiers impliquant ces derniers, le mot d'ordre est la prudence. Il semble que des discussions sont en cours à ce sujet avec les gouvernements fédéral et provincial. En matière de casinos sur le web, il existe peu de jurisprudence. De plus, il est difficile de légiférer et d'appliquer des lois. De surcroît, des sites disparaissent et apparaissent régulièrement ainsi que changent de noms. Selon Michel Auger, l'entreprise doit être payante puisque ces entreprises opèrent notamment grâce à des logiciels pour casinos virtuels, dont plusieurs seraient faits chez nous à Montréal, qui coûteraient jusqu'à 30 000 $ américains. Pour héberger un casino sur un site Internet, il faut prévoir des frais pouvant atteindre 25 000 $ américains par mois ! Les revenus de ces sites pourraient être évalués à 30-50 milliards de dollars. Certains casinos en ligne constitueraient même une couverture idéale pour le blanchiment d'argent du crime organisé.

4.2.7 Les autres types d'offres de jeu

Une multitude d'autres loteries existent dans la région. Plusieurs sont illicites, la plupart opèrent à petite échelle et elles sont difficiles à répertorier. Les « tirages » sont devenus la principale stratégie de financement pour de multiples organismes de la communauté. Comparativement à il y a quelques années, plusieurs campagnes de levées de fond

prennent aujourd'hui la forme de concours, la vente de billets permettant de se « mériter » des chances de gagner un lot en argent, un VTT, un système de cinéma-maison, une maison...

Par ailleurs, en plus des sites de « casinos », il existe également sur Internet plusieurs sites de paris sportifs. Une recherche avec Google sur les « pools de hockey » permet d'identifier plus de 1000 sites de ce type spécifiquement. Encore une fois, les pages d'accueil de quelques-uns de ces sites sont reproduites en annexe (voir annexe 8, section Offre de jeu, cartable 1). Le marché des paris sportifs est très lucratif pour le crime organisé. Selon le reportage *Auger enquête* (2003), seulement en 2001 une enquête de la Sûreté du Québec aurait permis de démasquer un réseau où environ 20 millions dollars en paris auraient été placés et gérés par la mafia italienne. À cet effet, 54 arrestations furent effectuées au Québec et en Ontario. Par ailleurs, il va sans dire que la spéculation sur les marchés boursiers et les marchés à terme s'inscrit dans une culture sociétale occidentale qui valorise le gain « facile » et favorise les jeux de hasard et d'argent. Entre le sommet des marchés boursiers atteint en août 2000 et le 31 décembre 2002, les pertes boursières à l'échelle de la planète ont atteint le fabuleux montant de 20 000 milliards de dollars. Selon les experts, ce sont les petits et moyens épargnants qui ont, toutes proportions gardées, été les plus grands perdants de la « bulle » spéculative qui a précédé le début de cette période sombre (La Presse, 15 mars 2003 – voir annexe 10, section Articles de journaux, cartable 1).

4.2.8 Les sources de données pour cette section

Les données présentées dans cette section proviennent du site Internet de Loto-Québec et de ses différentes filiales, du site de la RACJ, du Rapport annuel 2002 de Loto-Québec, de Mme Nicole Beaulieu de la Fondation Mise sur toi de Loto-Québec (en ce qui a trait au Casino du Lac-Leamy), des responsables des différentes salles de bingo de la région, du rapport *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent* de l'INSPQ (quant au cadre de référence pour décrire l'offre de jeu), ainsi que de l'Hippodrome d'Aylmer et du Rideau Carleton Raceway.

5. La prévention primaire, le dépistage et le traitement : leur rationnelle dans la problématique du jeu

L'approche de santé publique implique une perspective de santé des **populations** plutôt que de santé des **individus** ou des **bénéficiaires de services**. C'est cette approche qui a été formellement retenue par le gouvernement du Québec dans le document *Agir ensemble. Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2003* (p. 19 et suivantes). Or, les concepts théoriques en santé publique peuvent, *a priori*, nous guider dans le choix des interventions à privilégier pour prévenir les problèmes de jeu.

L'impact des interventions de prévention et de santé publique en général s'évalue à l'échelle de la population qui est à risque de présenter le ou les problèmes dont on désire éviter l'apparition. Dans le cas des problèmes liés au jeu, la population « à risque » comprend la quasi-totalité de la population générale. En effet, comme nous le verrons dans les sections suivantes, la très grande majorité des foyers canadiens sont touchés par le phénomène des jeux de hasard et d'argent. La littérature scientifique nous apprend aussi qu'il n'existe pas de marqueurs fiables de « risque élevé » chez des sous-groupes de la population (incluant les personnes d'origine asiatique) qui pourraient servir à des actions ciblées de prévention ou le dépistage (Shaffer, Korn, 2002).

En d'autres mots, les facteurs individuels, familiaux, environnementaux et sociaux qui pourraient prédire le passage du jeu « divertissement » au jeu « problème » sont encore très mal compris. Même les associations qui sont communément faites entre le jeu pathologique et certaines co-morbidités, comme les toxicomanies ou les troubles bipolaires par exemple, n'ont pas, selon les études scientifiques, de valeur prédictive suffisante (Shaffer, Korn, 2002). Les programmes de prévention ou de dépistage des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent doivent donc, théoriquement, pour être efficaces, être mis en œuvre à l'échelle des populations (ou dans des groupes d'âge spécifiques, comme les jeunes par exemple). Nous verrons par ailleurs dans les paragraphes suivants que le dépistage populationnel est contrindiqué actuellement dans le cas des problèmes liés au jeu, pour des considérations spécifiques à ce type d'intervention en santé publique.

Cette section passe donc en revue certains concepts théoriques qui sont incontournables dans le domaine de la prévention et discute de leur application à la problématique du jeu.

5.1 La prévention primaire

L'Organisation mondiale de la santé distingue la prévention *primaire*, *secondaire* et *tertiaire*. Agir en prévention *primaire* consiste à intervenir sur un facteur de risque ou un facteur de protection pour empêcher l'apparition d'un problème. La prévention primaire correspond à ce que les professionnels de la santé publique considèrent universellement comme « la » prévention. Ce consensus se vérifie notamment dans les énoncés de mission, dans les orientations et dans les plans d'action des organisations de santé publique. Paradoxalement, le consensus autour de la primauté de la mission de prévention primaire en santé publique est tellement évident qu'il n'est souvent mentionné « qu'en passant » dans les textbooks et les documents d'orientation des organisations :

"Primary prevention is often regarded as prevention in the true sense of the word, i.e. intervention occurring before the onset of disease." (T. Kue Young, *Population Health*, 1998, p.212)

« Or, la prévention secondaire correspond au dépistage et au traitement précoce en général et la prévention tertiaire, au traitement des problèmes symptomatiques et aux services de réadaptation. La prévention proprement dite correspond à la prévention primaire. Pour éviter toute confusion, Blanchet et ses collaborateurs (1993) suggèrent que lorsque l'on parle de prévention, on ne fasse référence qu'à la prévention primaire. » (Lyne Jobin, en collaboration avec le groupe de travail mandaté pour définir les contours de la promotion et de la prévention, Ministère de la santé et des services sociaux, *Pour bien suivre les investissements en promotion de la santé et du bien-être et en prévention - Développer un langage commun*, 2000)

5.2 La prévention secondaire

Le terme « *prévention secondaire* » est emprunté au vocabulaire des professionnels en planification de la santé et en santé publique, pour lesquels il est synonyme de ***dépistage et traitement précoce***. La prévention secondaire désigne des interventions réalisées « au moment où les individus connaissent des difficultés et avant que celles-ci ne deviennent des problèmes requérant une intensité de services beaucoup plus grande »[ii]. Ceci implique naturellement que ces difficultés puissent être « dépistées » au préalable, et que cette intervention confère une valeur ajoutée attribuable à sa précocité.

Il faut réaliser que le dépistage se trouve à l'extrême limite de ce que les intervenants en santé publique considèrent comme la *prévention*. Si (et seulement si) il répond aux critères scientifiques reconnus d'efficacité et d'efficience, le dépistage organisé devient une solution possible pour réduire la morbidité et/ou la mortalité attribuables à un problème ou à une maladie. Cela dit, aucune intervention de prévention secondaire ne permet de réduire ***l'incidence*** d'un problème ou d'une maladie. Un programme de dépistage efficace peut néanmoins devenir un choix d'intervention privilégié, surtout quand la prévention primaire est impossible, comme dans le cas du cancer du sein par exemple.

Il faut se garder d'avoir une vision idéalisée du dépistage, même s'il peut sembler intuitivement raisonnable d'utiliser à grande échelle les nombreux tests, questionnaires, grilles et autres manœuvres de détection précoce qui sont développées et « validées » en milieu clinique pour une liste presque infinie de problèmes. En pratique, les manœuvres de détection précoce comportent toujours des effets indésirables (cas faussement positifs ou faussement négatifs) et l'efficacité, la disponibilité et l'acceptabilité des traitements offerts aux cas dépistés sont cruciaux.

[ii] Traduit et adapté de Durlak JA, 1995. *School-Based Prevention Programs for Children and Adolescents*. Sage Publications.

5.3 Critères épidémiologiques justifiant le recours au dépistage

Chaque fois qu'un nouveau test est élaboré à des fins de dépistage, il se crée une pression en faveur de son utilisation. Certains critères ont été élaborés pour aider à reconnaître quand il est justifié de mettre sur pied un programme de dépistage pour une condition donnée :

1. La maladie qu'on désire dépister est-elle importante? Les données épidémiologiques décrivant l'incidence et la prévalence de la « maladie » (en l'occurrence le jeu excessif et le jeu pathologique) doivent être disponibles avant qu'on ne songe à lancer un programme de dépistage.

2. Les ressources nécessaires au diagnostic ainsi qu'au traitement sont-elles disponibles et accessibles? Le manque de ces ressources enlève toute légitimité au programme de dépistage et pose un problème d'ordre éthique.

3. Un traitement efficace est-il disponible pour les personnes chez qui on décèlera la maladie ?

4. Le test de dépistage est-il suffisamment sensible et spécifique ?

5. Le test peut-il être administré rapidement et en toute sécurité par du personnel compétent et d'une manière qui soit acceptable pour la population visée ?

6. L'histoire naturelle de la « maladie » (ses stades précurseurs, qui ne sont pas reconnus par l'entourage du joueur, et ses stades « cliniques », où des problèmes liés au jeu surgissent) est-elle suffisamment bien connue? Quand il n'est pas démontré que l'histoire naturelle de la maladie n'est pas influencée favorablement par une détection et un traitement précoce, un programme de dépistage n'est pas justifiable.

7. Y a-t-il un consensus au sujet de la marche à suivre dans le cas de résultats douteux ? Il importe d'éviter les situations qui entraînent un « surdiagnostic » de la condition en question et « l'étiquettage » de personnes non atteintes ou à faible risque.

8. A t-on pris le temps de comparer les coûts et l'efficience des diverses méthodes de dépistage disponibles pour s'assurer de choisir la technique, le milieu ou les ressources professionnelles qui offrent le maximum de bénéfices à un moindre coût ?

9. Les recommandations qui font suite au dépistage sont-elles suivies? Il y aura peu d'avantages à faire un dépistage si les sujets ne sont pas motivés à y donner suite.

10. Le programme de dépistage pourra-t-il être offert sur une base continue? L'efficacité du dépistage sera grandement diminuée si on ne l'offre que sporadiquement, en raison par exemple d'un roulement important au sein du personnel.

11. Le dépistage a-t-il un effet plus grand que celui qui serait obtenu par la prévention primaire, et même par une simple sensibilisation de la population à risque?

Source : Chandrakant, 1995, p. 43-44.

5.4 Application des critères de dépistage aux problèmes de jeux

À la lumière de ces critères, le dépistage, ou la prévention secondaire des problèmes liés au jeu, ne constitue pas une voie d'action prometteuse pour réduire l'ampleur ou la sévérité de ces problèmes de façon suffisamment importante dans la population. Il apparaît évident, au premier abord, que les critères 2, 3 et 4, qui sont nécessaires pour justifier une approche de dépistage à large échelle, ne sont pas satisfaits. Comme dans le cas du dépistage de la violence familiale, les ressources qui seraient nécessaires pour traiter davantage de cas ne sont pas disponibles (critère 2). Qui plus est, un dépistage efficace à large échelle (vs une détection de cas opportuniste limitée à quelques milieux cliniques) entraînerait une pression telle sur les services de traitement et de réadaptation que la prévention primaire deviendrait alors, paradoxalement, l'investissement à privilégier. Par ailleurs (critère 3), l'efficacité des traitements qui sont offerts actuellement aux joueurs présentant des problèmes est inconnue, et les quelques outils de dépistage disponibles n'ont pas encore été validés et leur performance est inconnue (critère 4). Shaffer et Korn (2002) remettent même en doute leur validité et leur comparabilité comme outils de mesure de la prévalence des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent.

En bref, le dépistage non systématique des problèmes de jeu ne produira pas d'impact important sur ce problème extrêmement répandu, et il pourrait même avoir des effets pervers. Tout au plus, il servira des objectifs (louables) de sensibilisation des intervenants. Par ailleurs, le dépistage organisé à large échelle, susceptible d'avoir un impact populationnel, est contre-indiqué car il ne rencontre pas (loin de là !) les critères universellement reconnus dans la littérature scientifique. Il ferait alors plus de tort que de bien et détournerait des ressources qu'on pourrait consacrer à des interventions plus efficaces de prévention des problèmes de jeu.

5.5 La prévention tertiaire

La prévention *tertiaire* est synonyme de traitement, de réadaptation, de maintien des acquis, d'entraide et de support à des personnes dont l'état de santé est déficient. La prévention tertiaire, même si elle englobe des activités qui sont essentielles et même indispensables au maintien et à l'amélioration de l'état de santé de la population, ne constitue pas l'enjeu d'un plan d'action sur la prévention des problèmes liés au jeu. Cela dit, la prévention tertiaire est déjà implantée dans les pratiques professionnelles actuelles et elle fait partie du continuum d'interventions qui sont nécessaires pour contrer les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent dans la population.

6. Les interventions existantes

Loto-Québec, tout en raffinant et en diversifiant sans cesse son offre de jeux, s'implique également dans la prévention et le traitement des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Il sera question de la contribution de Loto-Québec et de ses filiales dans la première partie de cette section (6.1). Dans les suivantes, nous passerons en revue les interventions préventives mises en place par d'autres groupes et organismes, d'abord au niveau national (6.2), puis au niveau régional (6.3). Nous présenterons ensuite quelques programmes prometteurs mis en place à l'extérieur du Québec, notamment en Ontario (6.4).

6.1 Loto-Québec et ses filiales

Nous aborderons d'abord dans cette sous-section l'implication générale et la contribution financière de Loto-Québec et de ses filiales à la lutte contre les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Dans un deuxième temps, nous décrirons brièvement les mesures préventives spécifiques mises en place par Loto-Québec, qui visent plus concrètement l'environnement et le contexte des jeux de hasard et d'argent au Québec. Vous trouverez en annexe des tableaux synthèse de l'information qui est présentée ici (voir annexe 2, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1).

6.1.1 Implication générale et contributions financières

Loto-Québec et ses filiales participent à des instances et à des comités qui se penchent sur les problématiques découlant de l'accessibilité accrue aux jeux de hasard et d'argent au Québec. Il s'agit au premier chef de la Table de concertation interministérielle en matière de jeu de hasard et d'argent, créée pour favoriser une plus grande collaboration entre les ministères et organismes concernés par le jeu excessif au Québec. On y retrouve le Ministère de la santé et des services sociaux (MSSS), le Ministère de la sécurité publique, le Ministère des finances, la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ), ainsi que Loto-Québec. Les présidents de Loto-Québec et de la RACJ sont membres d'office de la Table de concertation. Deux comités de travail ont été créés,

soit le Comité de Travail sur la Concertation et le Comité de travail sur la Recherche. Des représentants de Loto-Québec et de la RACJ sont membres de ces deux comités.

Loto-Québec s'associe également à des partenaires du milieu, comme par exemple le Service à la famille chinoise du Grand Montréal. Loto-Québec est associé à cet organisme depuis 1995.

De plus, Loto-Québec contribue au financement de la prévention et du traitement des problèmes de jeu de différentes façons. En premier lieu, Loto-Québec participe au programme expérimental sur le jeu pathologique du MSSS. En mars 2000, le ministre des Finances annonçait que Loto-Québec consentirait, d'ici 2005, la somme de 44 millions de dollars à la mise en place d'un programme de traitement des joueurs pathologiques. Le MSSS se voyait confier la responsabilité de son application. Le programme expérimental du MSSS comprend l'amélioration des services de prévention, de dépistage et d'intervention brève (intervention de 1ère ligne), d'intervention de crise (formule 24 heures par jour, 7 jours par semaine : accueil, évaluation, orientation), de traitement des joueurs pathologiques ainsi que de recherche et d'évaluation. En avril 2001, le gouvernement annonçait une modification de sa planification financière de l'année 2001-2002, ainsi que des montants alloués au MSSS. Il fut alors annoncé que 18 millions $ seraient alloués au MSSS pour l'année 2001-2002 et 17 millions $ pour chacune des années suivantes.

Pour l'année 2002-2003, le budget de 17 millions $ du MSSS est réparti comme suit :

- 10 millions $ pour la prévention, le traitement et la réinsertion des personnes aux prises avec un problème de jeu pathologique et le soutien des proches ;
- 3 millions $ pour les campagnes nationales de prévention, à la radio et dans les bars ;
- 3 millions $ pour la recherche scientifique et l'évaluation des stratégies préventives et des stratégies d'intervention ;

- 1 million $ pour le développement d'outils d'intervention destinés notamment au personnel des bars, aux employeurs et aux proches des joueurs. (*Information de réserve concernant le jeu pathologique*, Nicole Beaulieu, Loto-Québec, 2002 - voir annexe 3, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1)

Il fut également annoncé que Loto-Québec financerait la RACJ. Pour l'année 2001-2002, la RACJ a ainsi hérité d'un montant de 2 millions $ et elle bénéficiera d'une somme de 3 millions $ pour les années suivantes.

Le budget de 3 millions $ alloué à la RACJ pour l'année 2002-2003 est réparti comme suit :

1,7 millions $ pour la gestion des appareils de loteries vidéo :

- Analyser l'environnement social et physique du site ;
- Visiter systématiquement les lieux à la suite d'une demande de licence ;
- Mettre en place et exploiter un système de gestion rigoureuse des licences qui facilite les échanges d'information avec la SLVQ et les partenaires (autorités policières) ;
- Réviser la réglementation.

1,3 millions $ pour le contrôle et les impacts des actions de la RACJ :

- Contrôler les licences par une inspection de tous les sites sur une période de deux ans (priorité aux multisites et aux endroits susceptibles d'être fréquentés par les jeunes) ;
- Réaliser des études comparatives sur les impacts des actions de la RACJ ;
- Développer le programme d'autoexclusion. (*Information de réserve concernant le jeu pathologique*, Nicole Beaulieu, 2002)

Des subventions pour leur implantation et leur fonctionnement furent accordées par Loto-Québec à deux centres de recherche sur le jeu, soit le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval et le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université de McGill. Des subventions furent aussi allouées pour des projets de recherche spécifiques à l'Université de Montréal, à l'Université du Québec à Montréal et au Centre de recherche Fernand-Séguin. Toutefois, depuis le 1er avril 2001, c'est le

MSSS qui subventionne le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval et le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université de McGill.

Loto-Québec contribue aussi à la prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent par diverses mesures corporatives. À titre d'exemple, Loto-Québec utilise une signature corporative qui se veut une mise en garde face au jeu : *Le jeu doit rester un jeu*. Dans le même ordre d'idées, Loto-Québec a mis sur pied la Fondation *Mise sur toi*. Cette Fondation vise à sensibiliser et à informer la population sur les différents aspects du jeu pathologique. « La Fondation conçoit des programmes d'information et de sensibilisation pour aider jeunes et adultes à prendre des décisions responsables et éclairées en vue de maintenir de saines habitudes de jeu » (Site Internet de Loto-Québec). La mission de la Fondation *Mise sur toi* s'articule autour des objectifs suivants :

- Sensibiliser le grand public aux risques liés aux jeux de hasard et d'argent ;
- Faire la promotion du jeu responsable ;
- Établir le contexte historique et culturel qui entoure les jeux de hasard et d'argent ;
- Faire le point sur les mythes entourant les jeux de hasard et d'argent ;
- Valoriser la notion de divertissement liée aux jeux de hasard et d'argent ;
- Établir et soutenir des programmes visant à promouvoir le jeu responsable ;
- Fournir de l'information sur les effets psychologiques et physiologiques du jeu ;
- Proposer une image positive de l'industrie des jeux de hasard et d'argent par le biais de son engagement social.

De plus, le message téléphonique de nuit de Loto-Québec fait la promotion de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX. D'autres initiatives de l'organisme méritent d'être soulignées, telle la parution de chroniques sur le jeu pathologique dans le journal interne *En jeux*, notamment à l'intention des nouveaux employés. Le programme d'aide aux employés de Loto-Québec et de ses filiales comprend également un volet sur le jeu pathologique. Par ailleurs, Loto-Québec possède un Centre de documentation sur les jeux de hasard et d'argent et sur le jeu pathologique.

6.1.2 Mesures préventives spécifiques

Différentes mesures de prévention, d'aide et de traitement ont été mises en place par Loto-Québec et ses filiales. Nous aborderons d'abord les mesures générales instaurées par Loto-Québec, puis celles visant plus spécifiquement les loteries, les casinos, les bingos, les appareils de loteries vidéo (ALV) et les produits Ingenio.

6.1.2.1 Loto-Québec

Loto-Québec a créé la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence*. Elle fut mise en place en 1993 dès l'implantation du premier casino à Montréal. Loto-Québec en a confié l'administration au Centre de référence du Grand-Montréal. Loto-Québec a financé cette ligne téléphonique de 1993 à 2001. Maintenant, c'est le MSSS qui en assure le financement. Cette ligne téléphonique est un service d'information, de référence et d'écoute sur le jeu excessif. Les intervenants assistent les requérants dans leur réflexion sur leurs habitudes de jeu et réfèrent les joueurs excessifs et leurs proches à des ressources d'aide. *Jeu : aide et référence* fournit des informations sur les ressources disponibles dans chacune des régions du Québec. Le service téléphonique est bilingue, strictement confidentiel, gratuit et disponible 24 heures par jour, 7 jours par semaine. On peut rejoindre les intervenants en composant le 514-527-0140 ou le 1-800-461-0140.

Le numéro 1-866-S.O.S.-JEUX, affiché dans les trois casinos, sur tous les produits de loteries et dans diverses publications, conduit également à la ligne *Jeu : aide et référence*. Loto-Québec utilise désormais 20 % du temps alloué à une publicité à la promotion de la ligne téléphonique 1-866-S.O.S.-JEUX. Vous trouverez en annexe le Rapport annuel de *Jeu : aide et référence* pour l'année 2001-2002 (voir annexe 4, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1). On peut constater en parcourant le rapport que 4 % des appels de *Jeu : aide et référence* proviennent de l'Outaouais et que 76 % des requérants font mention des appareils à loteries vidéo.

Loto-Québec a aussi participé à la conception et appuyé financièrement des interventions préventives de groupes et d'organismes non gouvernementaux. Ainsi, Loto-Québec a assuré le financement du programme *Moi, je passe* du Groupe Jeunesse, de ses débuts en 1998 jusqu'en avril 2001. Par ailleurs, l'organisme a contribué à la réalisation de l'émission télévisée *Savez-vous jouer...sans perdre la tête?*

du Programme Santé Acti-Menu, à partir de laquelle des brochures et une vidéo cassette ont été produites. La contribution financière de Loto-Québec au Service à la famille chinoise de Grand Montréal a permis l'élaboration et la diffusion d'un manuel d'autocontrôle *Le jeu doit rester un jeu*, disponible en français, en anglais et en chinois. Nous traiterons de ces initiatives de façon plus détaillée dans la sous-section 7.2.

Onze journées d'information furent organisées l'année dernière par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval, à l'intention des coordonnateurs des Régies régionales de la santé et des services sociaux, ainsi que pour le bénéfice de 200 intervenants du réseau. Ces activités ont été subventionnées par Loto-Québec.

Par ailleurs, Loto-Québec diffuse des messages de prévention dans les médias. À titre d'exemple, les messages *Le jeu doit rester un* jeu, destinés au grand public, sont diffusés à la télévision, dans la presse écrite et dans plusieurs lieux publics désignés tels les casinos, les kiosques et points de vente de loteries, certains bars et restaurants, etc. Le site Internet de Loto-Québec comprend une section *Jeu pathologique*, formée de six parties. La première traite de la Fondation Mise sur toi, de sa mission, de ses objectifs et de ses actions. La deuxième est consacrée à la promotion de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX et on y présente différentes façons de venir en aide à une personne ayant des problèmes de jeu. La troisième partie traite de la prévention. Il y est question du nouveau partage des responsabilités entre le MSSS et Loto-Québec et de la contribution financière de Loto-Québec à la lutte contre le jeu pathologique. La quatrième partie souligne l'apport financier de Loto-Québec à la recherche scientifique sur le jeu pathologique. La cinquième élabore sur les pistes permettant d'identifier chez une personne un problème de jeu. Finalement, la sixième partie propose un questionnaire, *Menez-vous le jeu ?*, permettant à chaque personne d'évaluer son comportement de joueur.

Une autre section du site de Loto-Québec décrit les différents jeux de loterie existants. Les formules pour les calculs des chances de gain, les probabilités de gain et les taux de remise de chacune des loteries sur terminal y sont présentés. Toutefois, les probabilités de gain ne sont pas calculées en fonction du gros lot, mais plutôt selon

toutes les possibilités de gagner en décomposant les numéros. Par exemple, pour la Lotto 6/49, la probabilité de gain qui est présentée est de 1 sur 53,7.

Le site de Loto-Québec a été modifié au cours de la semaine du 16 février 2003. Auparavant, le site était plus explicite quant à l'implication de Loto-Québec dans la recherche et dans la prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Nous avons utilisé des données qui apparaissaient sur l'ancienne version du site au sein de ce rapport. Les contenus de la plus récente version du site, ainsi que de la précédente version, sont disponibles en annexe (voir annexe 22, sections Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

Des messages de prévention sont également diffusés dans le *Loto-hebdo*. Une chronique est même consacrée à la prévention du jeu. Elle occupe toutefois un espace très restreint et très peu en évidence à l'intérieur du bulletin, de sorte qu'il ne serait pas étonnant que cette chronique ne soit pas lue par la majorité des gens. Un exemplaire du Loto-hebdo est disponible en annexe (voir annexe 5, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1). Par ailleurs, on retrouve côte-à-côte dans les présentoirs de Loto-Québec le *Loto-hebdo* et des dépliants expliquant la redistribution des sommes récoltées par Loto-Québec. Il y est question de la contribution de Loto-Québec au développement des collectivités et de sa participation à l'économie. Vous trouverez ces dépliants en annexe (voir annexe 5, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1).

Le code d'éthique publicitaire de Loto-Québec lui interdit de viser les jeunes ou tout groupe ou communauté particulière. C'est pour cette raison que la loterie *l'Année du cheval* a été retirée, car elle interpellait des aspects de la culture de la communauté chinoise. Concernant les jeunes, Loto-Québec ne peut faire de la publicité lors des émissions regardées surtout par les moins de 18 ans, ni faire appel à des porte-parole qui sont populaires auprès des enfants.

6.1.2.2 Les loteries

Des mesures préventives visant plus particulièrement les loteries ont été élaborées par Loto-Québec et ses filiales. Une loi interdisant aux commerçants de vendre des billets de loteries aux moins de 18 ans est en place depuis le 1er février 2001 et des sanctions

sont prévues pour les détaillants fautifs. Les actions de sensibilisation effectuées auprès des détaillants et des consommateurs sur les conséquences négatives possibles des jeux de hasard et d'argent constituent aussi des mesures susceptibles de décourager la vente de billets de loterie aux personnes mineures.

Par ailleurs, la restriction d'âge imposée à l'achat de billets de loterie n'assure pas que les jeunes ne seront pas exposés à ce type de produits. M. Jeffrey Deverensky, codirecteur du Centre international pour les problèmes de jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill (financé par Loto-Québec jusqu'en 2000-2001), se dit troublé par le fait que le jeu soit encore perçu par la plupart des parents et adolescents comme relativement inoffensif. « Ainsi, des proches offrent souvent des billets de loterie à des jeunes qui n'ont pas atteint l'âge légal de jouer », souligne-t-il. (Le Droit, 24 février 2003).

À cet égard, un autre point de vue pertinent est soulevé par M. Benoît Charrette, dans une lettre ouverte à Loto-Québec publiée dans l'édition du 17 mars 2003 du journal La Presse : « Pourquoi faites-vous autant de publicité sur le fait que le jeu est réservé aux 18 ans et plus alors que vous présentez La Poule aux Œufs d'Or aux heures de grande écoute où les enfants abondent devant le téléviseur ? Les films de 18 ans et plus ne sont-ils pas présentés en fin de soirée eux ? »

Parallèlement, différentes mesures ont été mises en place suite à l'adoption la loi interdisant aux commerçants de vendre des billets de loteries aux mineurs. Des communiqués furent transmis aux détaillants afin de les informer de l'adoption de la loi. Le message *La vente de billets de loterie aux mineurs est interdite* est affiché à toutes les semaines à l'écran de leurs terminaux. Le même message, ainsi que le logo *18 ans +*, apparaîssent aussi sur les emballages de billets de loteries et des fiches de sélections. Des autocollants représentant le logo *18 ans +* sont fournis à tous les points de vente et le logo *18 ans +* apparaît sur tout le matériel promotionnel destiné aux détaillants ainsi que sur le bulletin des détaillants de Loto-Québec (*VIP*).

Les mesures mises en place à l'intention du consommateur comprennent la diffusion du message *La vente de billets de loterie aux mineurs est interdite* sur la bande défilante des afficheurs-clients chez les détaillants. Le logo *18 ans +* apparaît sur le site Internet

de Loto-Québec, sur le bulletin *Loto-hebdo*, sur les présentoirs à billets, les affiches et les autres supports publicitaires installés chez les détaillants. Des autocollants du logo *18 ans +* sont apposés sur les distributrices mécaniques de billets de loteries (DIMEC) et aucun DIMEC n'est placé dans un endroit accessible aux mineurs. De plus, le logo *18 ans +* est inclus dans toutes les pièces publicitaires, quel que soit le média utilisé. Le message *La vente de loteries aux mineurs est interdite* est imprimé sur les billets.

Aucun billet de loterie n'est offert à rabais ou gratuitement à des fins promotionnelles. Le numéro de téléphone de la ligne *Jeu : aide et référence* est imprimé à l'endos des billets vendus sur terminaux et les probabilités de gains sont inscrites au verso de chaque produit de loterie. La structure des lots de jeux de loteries est publiée périodiquement dans le Loto-hebdo et sur le site Internet de Loto-Québec. Lors du lancement de chaque nouveau jeu de loterie, les probabilités de gain sont communiquées aux consommateurs par le biais de Loto-Hebdo et du site Internet.

6.1.2.3 Les casinos

L'accès aux casinos est interdit aux moins de 18 ans. Toutefois, il semble que cette limite d'âge soit régulièrement contournée par des personnes d'âge mineur. M. Jeffrey Deverensky, du Centre international sur le jeu de l'Université McGill, se dit préoccupé par la « facilité avec laquelle de jeunes mineurs entrent dans les casinos et les bars-salons dotés de machines à sous ou d'appareils de loterie vidéo ». « C'est un problème », reconnaît Jean-Pierre Roy, de Loto-Québec, qui supervise les trois casinos commerciaux de la province. « Pourtant, les agents de sécurité s'efforcent de faire respecter la limite d'âge de 18 ans », dit-il. « Des inspecteurs font aussi des incursions dans les bars où se trouvent des appareils de loterie vidéo pour s'assurer que les restrictions en matière d'âge sont respectées », ajoute-t-il... (Le Droit, 24 février 2003).

Toute consommation d'alcool est interdite dans les aires de jeux des casinos. Aucun crédit n'est accordé aux joueurs. Aucun employé de la SCQ ne peut jouer au Casino. Par ailleurs, les casinos se sont dotés d'un code d'éthique publicitaire et aucune publicité concernant les jeux de casino n'est faite. En contrepartie, les autres services des casinos sont fortement publicisés, tels les restaurants, les spectacles, etc.

Des bornes interactives *Pour que le jeu demeure un jeu* ont été installées à des fins préventives. Ces machines permettent au joueur de faire une auto-évaluation de son comportement face aux jeux de hasard et d'argent. Au Casino du Lac-Leamy, deux bornes sont disponibles, l'une à l'entrée, un endroit qui s'avère stratégique, et l'autre près du bar La Marina. La « borne » est en fait un ordinateur proposant un « jeu » interactif animé par un personnage virtuel, le « Joker ». Le participant est amené à répondre à six questions d'ordre général sur les jeux de hasard et d'argent (le jeu questionnaire) et à huit questions sur son comportement face au jeu (le test). Une banque de cinquante questions a été développée pour le jeu questionnaire (*Information de réserve concernant le jeu pathologique*, 2002, p.48). Les questions sur le comportement du joueur ont été développées par M. Robert Vallerand, directeur du Laboratoire de recherche sur le comportement social à l'UQAM. À tour de rôle, des questions d'ordre général sur le jeu et sur le comportement sont proposées à l'utilisateur. À la fin de la séance, un coupon-réponse est imprimé indiquant le résultat de l'évaluation du comportement de l'utilisateur.

Notre propre expérience avec la borne interactive a été décevante. Le jeu proposé nous a semblé enfantin, tant sur le plan visuel que par la façon dont le Joker s'adresse à l'utilisateur. Les questions du jeu questionnaire étaient particulièrement difficiles et exigeaient une certaine concentration. Cependant, le volume de la bande sonore qui accompagne le jeu nous a semblé très élevé et nous a rendus inconfortables, car nous aurions préféré jouir d'un certain anonymat. Le jeu nous a paru long, bien que la durée de la séance interactive ne soit que de 9 à 10 minutes. Nous pourrions facilement comprendre que les joueurs excessifs ne soient pas attirés par ces appareils.

Un dépliant d'information, *Pour que le jeu demeure un jeu*, est disponible à proximité des bornes interactives. Il semble que ce dépliant soit publié en 5 langues (français, anglais, chinois, cambodgien et vietnamien). Nous n'avons vu que les versions française et anglaise dans les présentoirs. En annexe, vous pourrez consulter le dépliant (version anglaise et française) ainsi que le coupon-réponse de l'utilisateur (voir annexe 6, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1). Le numéro de la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* est inscrit sur le coupon-réponse.

On aborde dans le dépliant la notion de hasard et on y propose un test d'auto évaluation, ainsi qu'une interprétation des résultats obtenus. L'interprétation des résultats fait aussi référence à ceux obtenus lors de la participation à la borne interactive. Il est également question dans le dépliant des phases du joueur : la phase gagnante, la phase perdante, puis celle du désespoir. Des conseils y sont fournis aux parents et on y aborde le programme *Moi, je passe*. Finalement, il est question dans le dépliant des pistes pour venir en aide à une personne aux prises avec un problèmes de jeu et de la ligne *Jeu : aide et référence*.

Vous trouverez en annexe les données concernant le « taux de parties engagées » et le taux d'abandon du jeu interactif d'auto-évaluation (voir annexe 6, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1). À la lumière de ces données, il semble que peu de gens consultent ces bornes interactives, le taux d'utilisation / d'occupation se situant autour de 25 % En outre, seulement 36 % des participants ont terminé leur séance.

Des affiches auto-collantes faisant la promotion de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX sont apposées sur les côtés de chaque machine à sous dans les casinos, sur les appareils de bingo électronique ainsi que sur les machines de jeux de cartes de poker. Ces affiches sont peu visibles, les appareils étant tous collés les uns contre les autres. Par contre, une bannière grand format (d'environ 2 mètres) était visible près du guichet automatique lors de notre visite.

Un programme d'autoexclusion est disponible pour les joueurs qui veulent cesser de fréquenter les casinos du Québec. Pour y adhérer, il faut, d'une part, se présenter au comptoir du service à la clientèle de l'un des trois casinos et indiquer qu'il s'agit d'une demande d'autoexclusion. Le préposé contactera alors un agent de sécurité qui dirigera le client dans une salle privée prévue à cette fin. Un enquêteur du service de la sécurité se chargera de remplir, en présence de la personne, la demande d'autoexclusion et une photo du joueur sera prise sur place lors de l'ouverture du dossier. Cette demande autorise la SCQ à exclure la personne des aires de jeux et des bars, casse-croûte, restaurants, salles de spectacles et boutiques situés dans les casinos, durant une période variant entre 6 mois à 5 ans (au choix de l'individu). L'inscription au programme est irrévocable. La SCQ n'assume aucune responsabilité si le client enfreint l'interdiction d'accès à laquelle il s'est volontairement engagé. L'inscription au programme

d'autoexclusion entraîne automatiquement l'annulation de l'inscription au programme *Casino Privilèges*. L'adhésion au programme d'autoexclusion entraîne aussi automatiquement l'enregistrement du nom, du prénom et de l'adresse postale de la personne dans la base de donnée de la SCQ, afin d'empêcher tout envoi de documentation annonçant les activités de ses établissements de jeu. Au 31 mars 2002, pour le Casino du Lac-Leamy, 1329 contrats d'autoexclusion étaient actifs, dont 651 avaient été signés durant l'année 2001-2002. La durée des contrats était « de 4 ans à moins de 5 ans » dans 856 des cas. Vous trouverez en annexe les données spécifiques à chacun des casinos du Québec (voir annexe 7, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1).

Un programme de formation est en cours d'élaboration afin de permettre à certains cadres et aux enquêteurs des casinos d'intervenir lors de situations de crise ou de détresse. Un programme de sensibilisation à l'intention du personnel des casinos est aussi en préparation. Le but de ces programmes est d'accroître l'efficacité du programme d'autoexclusion (repérage des autoexclus) et d'amener les employés à signaler rapidement à un supérieur ou à un représentant de la Sécurité une personne en difficultés, afin de pouvoir la diriger rapidement vers une ressource d'aide.

L'autoexclusion constitue rarement une mesure visant à prévenir le développement d'un problème de jeu, mais le plus souvent une mesure de contrôle accessoire pour les personnes qui ont des problèmes de jeu sévères. En outre, elle a l'avantage pour les casinos d'éliminer des clients qui sont désormais moins intéressants sur le plan économique et qui risquent de créer des incidents et d'attirer l'attention.

Tous les casinos du Québec possèdent sur leur site Internet une section traitant du jeu pathologique, qui est chapeautée par la Société des casinos. Cette section aborde les mesures préventives mises en place par les casinos, la ligne téléphonique 1-866-S.O.S.-JEUX et les façons d'apporter de l'aide à une personne ayant des problèmes de jeu. On y explique également le fonctionnement du programme d'autoexclusion. On y propose enfin le test d'auto-évaluation de son comportement de joueur *Menez-vous le jeu ?* (voir annexe 23, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.1.2.4 Les bingos

Les bingos comportent peu de mesures préventives, outre l'interdiction de l'accès aux salles aux moins de 18 ans.

6.1.2.5 Les appareils de loteries vidéo (ALV)

Plusieurs mesures de contrôle du jeu sur ALV sont appliquées. Ainsi, les ALV sont installés dans des établissements ayant un permis d'alcool de la RACJ. À l'intérieur d'un établissement, les ALV ne peuvent pas être installés dans les endroits suivants : les aires de préparation des boissons alcooliques, les comptoirs de service des boissons alcooliques, les salles de toilettes, les vestiaires et les aires réservées aux employés. Dans les établissements à vocation mixte (un restaurant avec une section bar par exemple), des cloisons doivent être installées afin de ne pas exposer les ALV aux regards des mineurs. La diffusion du message *Le jeu doit rester un jeu* est assurée de différentes façons : affichage à l'écran, affiches dans tous les établissements, dans la brochure *Les Loteries vidéo et le hasard* (à proximité des ALV dans chaque établissement) et à l'endos des coupons de paiement des lots. La brochure *Les Loteries vidéo et le hasard* est présentée en annexe (voir annexe 8, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1). Elle n'était toutefois pas disponible dans tous les sites que nous avons visités. Cette brochure aborde la notion de hasard et comporte un test d'auto-évaluation avec une interprétation des résultats. On y décrit aussi les différentes « phases du joueur » et les signes qui peuvent indiquer la présence d'un problème de jeu. La ligne d'aide 1-866-S.O.S.-JEUX est également publicisée dans cette brochure.

La ligne téléphonique 1-866-S.O.S.-JEUX est aussi annoncée à l'endos des coupons de paiement des lots ainsi que sur le site Internet de la SLVQ. Une affiche rappelant qu'il est interdit aux moins de 18 ans de jouer aux ALV doit être présente dans tous les établissements, accompagnée du slogan *Le jeu doit rester un jeu 18+*. Par contre nous n'avons vu, sur les appareils comme tels, qu'une petite inscription *18 ans+* et de petits autocollants de la Fondation Mise sur toi et de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX. Dans certains établissements visités, on trouvait de grandes affiches de la Fondation Mise sur toi et de promotion de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX. L'interdiction d'accès aux ALV pour les moins de 18 ans est régulièrement reprise dans le bulletin *Info Vidéo*, publié 4 à

5 fois par année et distribué à tous les établissements. L'interdiction est aussi affichée sur le site Internet de la SLVQ. Aucun crédit n'est accordé aux joueurs et aucune publicité pour les ALV n'est faite. Toutefois, certains établissement détenant des ALV annoncent de façon très visible, notamment au moyen d'écriteaux placés à l'extérieur, qu'ils possèdent des ALV.

Aucun employé de la SLVQ ne peut jouer à un ALV au Québec. En outre, un programme de sensibilisation au jeu pathologique a été diffusé auprès des employés et des tenanciers de bars et brasseries, avec affiches, brochures et cassette vidéo à l'appui. Pour le vérifier, nous sommes allés visiter quelques détaillants dans le secteur de Hull et Gatineau. Il semble que certains propriétaires et certains gérants aient effectivement suivi la formation, très sommaire, offerte par SLVQ. Par contre, il semble, à prime abord, que la majorité du personnel qui est contact constant avec clientèle n'ait pas suivi cette formation et que l'information pertinente ne leur ait pas été retransmise. Nous traiterons d'ailleurs spécifiquement de la vidéo utilisée pour la formation des détaillants dans la section suivante intitulée «Interventions préventives au niveau québécois».

Le moratoire sur la délivrance de nouvelles licences d'exploitant de site d'appareils de loterie vidéo était en vigueur du 15 mars 2002 au 14 mars 2003 et il semble qu'il soit maintenu. Le processus de réduction du nombre d'ALV par établissement et du nombre d'établissements pouvant posséder des AVL est en cours, ainsi qu'un plan d'action visant l'inspection des lieux où l'on trouve des licences d'exploitation d'ALV. La RACJ mettra par ailleurs sur pied un programme d'autoexclusion pour tous les sites indépendants d'exploitation d'ALV.

Les machines de loteries vidéo seront remplacées par des modèles d'une nouvelle génération, qui comportent plusieurs modifications. D'un point de vue esthétique, le noir remplacera le chrome afin, dit-on, de réduire l'attrait visuel de l'appareil. Toute la partie supérieure de l'appareil (12,5 x 50 cm) sera désormais occupée par une mise en garde et par la mention de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX. La partie inférieure de l'appareil indiquera notamment le taux de retour de l'appareil et spécifiera qu'il s'agit d'un jeu de hasard pur et simple. Le nombre de jeux disponibles passera de 23 à 10, soit un maximum de 5 jeux différents par type d'appareil. La vitesse du déroulement du jeu

sera réduite et il ne sera plus possible aux joueurs d'accélérer le cycle en touchant l'écran. L'intervalle entre chaque partie sera légèrement prolongé. La mise maximale sera établie à 2,50 $: « Tout appareil de loterie vidéo doit être fabriqué et doit fonctionner de manière à rejeter toute mise excédant 2,50 $... » (*Information de réserve concernant le jeu pathologique*, 2002, p.64). Il y aura un rappel à l'écran que le gros lot maximum est de 500 $. Une pause sera aussi imposée aux joueurs dès qu'ils atteignent des gains de 500 $, par la programmation de l'émission obligatoire d'un coupon de remboursement. La mise maximale par session de jeu passera de 100 $ à 60 $. Les appareils, dans tous les sites d'exploitation, seront désactivés et inutilisables à l'extérieur des heures autorisées par le permis d'alcool. Personne ne sera donc en mesure de jouer en dehors des heures d'ouverture prévues pour chaque type de commerce. Un menu explicatif traitant du hasard, destiné à contrer les perceptions erronées qui sont fréquentes chez les joueurs excessifs, sera disponible. Vous trouverez une description de ce menu explicatif aux pages 70 à 72 du document *Information de réserve concernant le jeu pathologique*, présenté à l'annexe 3, section Loto-Québec et ses filiales (cartable 1). Une horloge sera visible en tout temps afin d'éviter que le joueur ne perde la notion du temps. De plus, un module pour déterminer le temps de jeu sera intégré. Avant chaque session, le joueur devra choisir une durée de jeu de 15, 30, 45 ou 60 minutes. Une fois le temps écoulé, l'utilisateur devra choisir une nouvelle durée de jeu s'il veut continuer à jouer. L'état de la « banque » du joueur en dollars sera également disponible, afin que les joueurs qui le désirent puissent mesurer la valeur cumulative de leurs mises, de leurs gains ou de leurs pertes.

6.1.2.6 Ingenio

Des textes intégrés aux jeux offerts sur CD-ROM, invitant les parents à exercer un contrôle d'accès aux moins de 18 ans par l'utilisation d'un code, furent développés de concert avec le *Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes* de l'Université McGill. Le lecteur intéressé peut se référer au document *Information de réserve concernant le jeu pathologique* de Loto-Québec pour prendre connaissance du libellé. Les textes français et anglais destinés aux parents ont disponibles aux pages 77-78 du document, annexe 3, section Loto-Québec et ses filiales (cartable 1).

6.1.2.7 Mesures de prévention : efficaces ?

Nous croyons que les diverses mesures de « prévention » mises en place par Loto-Québec et ses filiales s'avèrent davantage des mesures limitatives, qui ne diminuent pas l'offre de jeu de façon significative et qui ne suscitent pas de questionnements importants chez la très grande majorité des joueurs. Cela dit, il est difficile d'évaluer objectivement l'impact de telles mesures. Nous émettons l'hypothèse que ce ne sont que des mesures superficielles. La diffusion de la ligne 1-866-S.O.S.-JEUX permet d'informer les gens de l'existence de cette ressource d'aide, mais elle ne s'avère pas une mesure de prévention des comportements problématiques. Nous croyons que la plupart des gens qui contacteront cette ligne auront déjà enclenché un processus de dépendance au jeu.

Quant à la configuration des nouveaux appareils de loteries vidéo, soi-disant « plus sûrs » pour l'usager à risque, nous croyons que leur efficacité dans la prévention des problèmes de jeu sera très limitée étant donné la dynamique dans laquelle se retrouve le joueur problématique et pahtologique. Tout au plus, les modifications feront en sorte que cela prendra un peu plus de temps avant que les individus ne perdent le même montant d'argent. Comme nous le mentionnions plus haut, nous ne croyons pas que l'accessibilité aux ALV sera vraiment réduite au cours des prochaines années, d'autant plus que les commerçants affichent ouvertement qu'ils possèdent des ALV et que certains ont même installé des guichets automatiques tout près des appareils.

De surcroît, Loto-Québec a remis aux employés des casinos une cassette vidéo contenant des capsules de 45 secondes, *Au-delà du jeu*, animées par Anne Roy, directrice des relations publiques. Cette vidéo comprend environ une quarantaine de capsules afin de faire la promotion du rôle de Loto-Québec dans le développement socio-économique du Québec. Cette cassette est disponible à notre Centre de documentation. Il y est mentionné que de nombreux emplois sont créés par Loto-Québec grâce à ses activités et à ses Casinos, notamment chez ses fournisseurs et ses sous-contracteurs. Il y est question des commandites de Loto-Québec à divers événements en région, ainsi que des profits redistribués aux organismes à but non lucratif.

D'un part, Loto-Québec effectue donc de la sensibilisation auprès de ses employés face au jeu pathologique et d'autre part, elle les encourage à faire la promotion de ses activités et de ses impacts positifs sur le développement socio-économique. De la même façon, parallèlement à ses actions de sensibilisation de la population en général face aux problèmes de jeu, Loto-Québec tente de redorer son blason en mettant sur pied des campagnes de promotion de ses actions « sociales », comme les capsules *Au-delà du jeu* diffusées à la télévision sur les ondes de TVA et à la radio. Le lecteur peut aussi se référer aux annexes pour examiner des dépliants vantant le rôle social de Loto-Québec (voir annexe 5, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1).

6.1.2.8 Les sources de données pour cette sous-section

Les données présentées dans cette section proviennent du site Internet de Loto-Québec et de ses différentes filiales, du site de la RACJ, du document de Mme Nicole Beaulieu de Loto-Québec *Information de réserve concernant le jeu pathologique* (voir annexe 3, section Loto-Québec et ses filiales, cartable 1), de communications personnelles avec Mme Beaulieu (en ce qui a trait aux données des bornes interactives et des autoexclusions), du document de référence *La prévention du jeu pathologique* du MSSS, ainsi que du Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2003 *Agir ensemble*.

6.2 Interventions préventives au niveau québécois

Nous traiterons dans cette section des interventions de prévention et de sensibilisation qui ne sont pas sous le contrôle direct de Loto-Québec et qui sont disponibles au niveau du Québec. La plupart sont utilisées de façon disparate et ponctuelle, quoique certaines initiatives aient fait l'objet d'une diffusion générale, comme par exemple la campagne du gouvernement du Québec *Parler, c'est grandir*. Nous verrons d'abord les initiatives visant la population adulte, puis celles destinées aux jeunes, pour enfin réviser les contenus de différents sites Internet de conception québécoise.

6.2.1 Les adultes

6.2.1.1 La population générale

Émission *Savez-vous jouer...sans perdre la tête?*

Deux émissions de télévision (une en français et une en anglais) visant la population générale et intitulées *Savez-vous jouer...sans perdre la tête ?* furent diffusées en décembre 1998. Des brochures dans les deux langues furent produites à la suite de ces émissions et elles furent rééditées en février 2002. Au total, 190 000 exemplaires de ces brochures ont été distribuées. Ces brochures ne sont pas disponibles actuellement car elles sont en réimpression.

Une vidéo de l'émission, d'une durée de 18 minutes, est également disponible à notre Centre de documentation. L'émission télévisée *Savez-vous jouer...sans perdre la tête ?* fut produite par le Programme Santé Acti-Menu en collaboration avec Serby Vidéo inc. et le ministère de la Santé et des Services sociaux. Plusieurs partenaires ont contribué à cette initiative : le ministère de l'Éducation, les directions régionales de Montréal-Centre, de la Montérégie, de Québec et de l'Outaouais, Éduc Alcool, Provigo et Loto-Québec.

Savez-vous jouer...sans perdre la tête ? est une émission de sensibilisation et d'information sur les jeux de hasard et d'argent, animée par Francis Reddy. Un questionnaire d'auto évaluation du comportement face au jeu est présenté au cours de l'émission. Les Dr Louis Gagnon et Gilles Pineau, du Programme Santé Acti-Menu, expliquent comment analyser les résultats et fournissent des informations complémentaires permettant de dresser le profil d'un joueur. D'autres intervenants participent à cette émission : M. Dubeau, anciennement de Loto-Québec et présentement au Groupe Jeunesse, M. Jean-Pierre Roy, directeur l'information à Loto-Québec et Mme Rina Gupta de l'Université Mc Gill. Mme Gupta aborde la question du jeu chez les jeunes et discute des pistes de prévention : donner l'exemple, informer, favoriser l'estime de soi et assurer un regard critique sur la façon de jouer des jeunes. On parle aussi au cours de l'émission du programme *Moi, je passe,* que nous aborderons ultérieurement. Enfin, une partie de l'émission porte sur le jeu par Internet. Tout au cours de l'émission, diverses personnes de la communauté artistique discutent de leurs habitudes de jeu. Cette production dresse un portrait des comportements à

risque et permet de susciter une réflexion sur les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent.

Campagne *Bill Gagné* :

La campagne de prévention *Bill Gagné* du MSSS cible un public adulte. Le lecteur trouvera en annexe les textes des cinq épisodes radiophoniques qui ont été diffusés, ainsi qu'une affiche bande dessinée (voir annexe 1, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1). Au cours des différents épisodes, Bill, qui développe un problème de jeu, est confronté à son problème par sa femme et son fils et exprime ses croyances erronées face aux jeux de hasard et d'argent. À l'épisode un, Bill ne peut s'arrêter de jouer, croyant toujours remporter plus d'argent. À l'épisode deux, Bill ment afin de camoufler le fait qu'il soit allé jouer. À l'épisode trois, Bill tente d'effectuer des calculs pour déjouer la « machine ». À l'épisode quatre, Bill tente d'emprunter de l'argent à son voisin. Au cinquième épisode, Bill arrive en retard pour la soirée d'anniversaire de son fils et n'est pas allé travailler depuis trois jours. Un rapport évaluatif préliminaire de cette campagne fut publié, mais ce document n'est pas diffusé à l'ensemble des partenaires. Mme Duguay, du MSSS, nous fera parvenir le document si une décision est prise en ce sens.

Différents bulletins d'information :

Le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) de l'Université Laval et le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill publient chacun des bulletins concernant le jeu. L'Université Laval publie trois à quatre fois par année un bulletin qui s'intitule *Atout hasard*. Ce bulletin est envoyé gratuitement par courrier à tous les demandeurs. Pour sa part, l'Université McGill publie deux bulletins en anglais. Le premier s'intitule *Youth Gambling International*, il est publié environ quatre fois par année et il présente les données scientifiques les plus récentes en matière de jeu de hasard et d'argent. Le premier exemplaire a vu le jour à l'automne 2001. Le deuxième bulletin, publié tous les mois, s'appelle *Y.G.I. Flash*. Ce bulletin d'une page nous donne les dernières nouvelles dans le domaine des jeux de hasard et d'argent. Ces deux bulletins sont disponibles sur le site Internet du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes en version PDF. Quelques copies de bulletins de *Youth Gambling international* et de *Y.G.I. Flash* sont présentées en annexe, ainsi qu'un exemplaire de

Atout Hasard (voir annexe 2, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1). Ces bulletins sensibilisent tant les professionnels, les chercheurs que la population en générale face à la problématique des jeux de hasard et d'argent.

Vidéos de réalisateurs indépendants :

Maudite machine ! est une vidéo de Christian M. Fournier et de Biz. D'une durée d'environ 45 minutes, elle fut produite par Les Productions Calembredaines en 2002. Le documentaire se déroule en présence de clients de la taverne Coucou, de son serveur et de M. Jean-Pierre Roy, porte-parole de Loto-Québec. René, serveur à la taverne Coucou, nous raconte les déboires de ses clients face aux ALV. Cependant, peu à peu, au fil de son récit, ses propres déboires ressortent. La relation complexe entre la machine, attirante offrant la possibilité du gain facile, et l'état d'esprit du joueur qui se perçoit en contrôle, est abordée. De son côté, le porte-parole de Loto-Québec tente de démontrer que ces jeux ne sont faits que pour s'amuser. Cette vidéo est disponible à notre Centre de documentation. En annexe, vous trouverez les pages couvertures du boîtier de la cassette vidéo. (voir annexe 3, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1).

Un jeu d'enfant$ est une vidéo de Johanne Prégent. D'une durée approximative de cinquante minutes, elle fut produite par les Productions VIRAGE en 2002. Cette vidéo se penche sur le phénomène des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes du primaire et du secondaire. Les jeunes sont invités à dire s'ils jouent, à quoi ils jouent et livrent leurs questionnements et leurs réflexions sur le jeu. Des entrevues individuelles avec de jeunes joueurs sont également présentées. Au niveau primaire, les jeunes interviewés discutent beaucoup des « gratteux ». Il ressort des entrevues individuelles avec ces jeunes que plusieurs ont déjà développé un besoin de jouer à ce type de jeu et qu'ils en ressentent une vive excitation. Deux jeunes en particuliers disent demander régulièrement à leurs parents qu'ils leur achètent des billets de loteries instantanées. Ce sont généralement des membres de la famille (parents, tantes, oncles et grands-parents) qui les ont initiés aux « gratteux » et qui leur en achètent. Les jeunes du primaire démontrent par ailleurs qu'ils sont d'ores et déjà exposés aux offres de jeu des casinos sur Internet.

La même excitation face au jeu ressort chez les jeunes du secondaire interviewés. Ils jouent à différents jeux de hasard et d'argent à l'école, comme les jeux de dés et de cartes. En outre, bien que l'accès aux loteries, au casino et aux appareils de loteries vidéo soit réservé au 18 ans et plus, plusieurs jeunes disent participer à ces types de jeux. Dans la vidéo par exemple, des jeunes ont pour mission d'acheter des billets de loterie. Aucun ne se voit refuser la vente ou ne se fait demander une carte d'identité. De même, les jeunes du secondaire n'auraient aucune difficulté à entrer au Casino. Il leur suffit d'utiliser de fausses pièces d'identité (lorsqu'on leur en demande !) et de s'habiller de façon à ne pas trahir leur âge. Le Casino attire les jeunes de façon générale par son côté « glamour » et son environnement luxueux et tape-à-l'œil. Les jeunes du secondaire sont quand même plus critiques que ceux du primaire, comparant le jeu au tabac et à l'alcool et questionnant la sollicitation et la promotion de cette activité. À ce titre, ils soulignent à juste titre que le commis au dépanneur ne demande pas aux clients s'ils veulent des cigarettes ou de la bière.

La vidéo *Un jeu d'enfant$* démontre aussi les ravages des jeux de hasard et d'argent chez de très jeunes adultes. L'un est âgé de 22 ans et il joue d'importantes sommes aux appareils de loteries vidéo ; l'autre âgé de 25 ans, est un habitué du casino. Ce dernier a vécu les conséquences de la perte de la confiance de son entourage et ne veut plus que le casino mette ses relations sociales en péril. Il a une petite fille et veut maintenant penser à elle avant tout. Cette vidéo est disponible à notre Centre de documentation. Vous trouverez en annexe les pages couvertures du boîtier de la cassette vidéo (voir annexe 3, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1). Cette vidéo peut également être intéressante afin de la présenter à des jeunes, même si a priori nous l'avons placée dans la section adulte. Nous croyons que cette vidéo vise davantage à sensibilier les parents et les adultes au phénomène du jeu chez les jeunes et aux impacts que peuvent avoir, par exemple l'achat de gratteux à des enfants.

Un court métrage particulièrement engagé, *Le jeu : ça change pas le monde sauf...*, a été réalisé par M. Pierre Plante. Cette production aborde l'aspect de la complaisance de l'état québécois face au drame social que peut provoquer l'implantation de casinos. Le film fut tourné dans la région de Charlevoix. Vous trouverez en annexe une transcription du scénario du court métrage (voir annexe 3, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1).

6.2.1.2 Les milieux de travail

Vidéo et brochure *Bien jouer son jeu !* :

Le Programme Santé Acti-Menu a aussi produit une vidéo et une brochure sur les jeux de hasard et d'argent visant les milieux de travail, intitulée *Bien jouer son jeu !*. Cette vidéo a été produite en 2002, en collaboration avec le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS). Une trousse d'accompagnement a été fournie à toutes les Régies régionales. Cette trousse est disponible à notre Centre de documentation. La vidéo et la brochure qui l'accompagne visent à sensibiliser les gestionnaires ainsi que les intervenants en milieu de travail à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent et à ses méfaits.

On y aborde les fausses perceptions du joueur, les critères du DSM-IV, les indices d'un comportement problématique, la façon d'intervenir comme gestionnaire et les ressources d'aide disponibles. À cet effet, un répertoire des ressources offertes au Québec figure au contenu de la trousse et de petites cartes fournissent les coordonnées de *Jeu : aide et référence* et des ressources d'aide de la région de l'Outaouais. Plus spécifiquement, la vidéo a pour objectif de sensibiliser les gestionnaires à la dépendance au jeu, au même titre que les autres toxicomanies, afin que cette possibilité soit évoquée lorsqu'un employé présente des difficultés. Nous y retrouvons des interlocuteurs comme les Drs Pineau et Gagnon d'Acti-Menu et le Dr Vallerand de l'Université du Québec à Montréal, l'animation étant assurée par Francis Reddy. Deux témoignages d'anciens joueurs sont présentés. Vous trouverez en annexe un exemplaire de la brochure, du répertoire des ressources et de la carte présentant les ressources disponibles en Outaouais. (voir annexe 4, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1). Il semble que cette trousse ait été distribuée dans plus de 2000 entreprises privées, publiques et parapubliques du Québec. Elle s'avère un bon outil pour sensibiliser les milieux de travail. Par contre, la carte présentant les ressources disponibles en Outaouais ne mentionne pas Gamblers Anonymes, le Centre d'aide 24/7 et Tel-Aide pour les situations de crise, ni l'ACEF pour les conseils financiers. Il n'est question que du Centre Jellinek.

6.2.1.3 Les détaillants

Vidéo *Au hasard du jeu* :

Selon les informations obtenues auprès de la Société des loteries vidéo (SLV), une vidéo intitulée *Au hasard du jeu* fut diffusée auprès de la totalité des détaillants d'appareils à loterie vidéo de la province lors d'une tournée qui s'est terminée à l'été 2002. La vidéo fut produite en 2001 par la SLV et Enigma et réalisée par les productions Guy L'Écuyer Inc. Elle a été élaborée en étroite collaboration avec le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) de l'Université Laval. Dans cette vidéo d'une durée de 14 minutes, où M. Robert Ladouceur du CQEPTJ est l'interlocuteur principal, on sensibilise notamment les détaillants à l'existence des joueurs pathologiques, qui représentent 2% des joueurs. On y précise qu'il n'est pas question de demander aux détaillants de jouer au thérapeute ou au psychologue. On y aborde les fausses perceptions des joueurs quant au « lois » du hasard et au fonctionnement des ALV. On y suggère aussi des pistes pour identifier le joueur excessif et on y explique ce qui différencie ce joueur d'un autre n'ayant pas de problème de jeu. Il est question des façons d'aborder une personne aux prises avec un problème de jeu et de lui remettre un dépliant sur les ressources d'aide disponibles. À la fin de la vidéo, on rappelle les règles auxquelles les détaillants d'ALV et les membres de leur personnel sont soumises. Par exemple, ils ne doivent pas permettre à un mineur de jouer à un ALV, ne pas faire crédit, etc. Ce document audio-visuel est de facture simple et concrète et il convient bien aux besoins des détaillants. Une copie est disponible à notre Centre de documentation.

6.2.1.4 Les médecins

Guide *Le jeu pathologique* :

Un guide sur le jeu pathologique à l'intention des médecins a été élaboré par la Direction de santé publique de la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre. Ce guide a été inséré notamment dans un numéro régulier de la revue *Prévention en pratique médicale*, paru en février 2002. Le guide vise à sensibiliser les médecins au problème de la dépendance au jeu et à les aider à dépister cette dépendance lors d'une consultation. On y aborde les facteurs influençant la pratique du jeu, les problèmes de santé et les problèmes sociaux associés au jeu et les signes et symptômes de dépendance. Deux tests de dépistage sont présentés dans le guide : un

premier, destiné aux médecins, comprend dix questions susceptibles de les aider à identifier les personnes pouvant avoir des problèmes de jeu. Le second, destiné à être utilisé par les patients eux-mêmes, permet d'identifier les personnes pouvant présenter des problèmes de jeu dans leur famille ou dans leur entourage. *On retrouve également* dans le guide la liste des ressources d'aide disponibles à Montréal. Le lecteur peut le consulter à l'annexe 5, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1.

6.2.1.5 Les joueurs et leur entourage

Manuel d'autocontrôle *Le jeu doit rester un jeu* :

Loto-Québec et le Service à la famille chinoise du Grand Montréal ont élaboré un manuel d'autocontrôle *Le jeu doit rester un jeu*. Le manuel été publié en version française, anglaise et chinoise. Il vise l'auto-identification et le contrôle personnel des comportements du joueur. En parcourant le manuel, celui-ci est amené à examiner ses comportements de jeu, à prendre connaissance des différentes « phases du joueur » et des aspects de sa vie qui sont affectés par le jeu. Ensuite, l'individu est amené à se fixer des objectifs personnels, à évaluer sa progression et à identifier les situations à haut risque. Un journal des activités quotidiennes est inclus dans le guide, ainsi qu'un questionnaire d'auto évaluation à remplir à tous les trois mois durant le processus d'abstinence. On y aborde aussi la façon de gérer le stress. De plus, on y retrouve une section à l'intention du ou de la conjoint(e) et des membres de la famille du joueur. On y décrit ce qui est à faire ou ne pas faire et les façons d'aider et d'aborder le joueur. Les ressources d'aide disponibles sont également présentées. Dans la région de l'Outaouais, ce guide est distribué par un organisme communautaire, l'ACEF, aux individus qui consultent pour obtenir des conseils financiers relatifs à leurs problèmes de jeu. Le manuel d'autocontrôle est disponible en annexe (voir annexe 6, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1).

Le carnet de bord :

Les Régies régionales de la santé et des services sociaux de Québec et de Chaudière-Appalaches ont élaboré conjointement « un carnet de bord » pouvant faciliter le cheminement du joueur en regard de son problème de jeu. Le joueur y note ses impressions et y inscrit quotidiennement ses statistiques de jeu. Vous trouverez le

carnet de bord en annexe (voir annexe 6, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 1).

6.2.2 Les jeunes

6.2.2.1 Campagne médiatique de sensibilisation : *Parler, c'est grandir*

La campagne nationale *Parler, c'est grandir* du gouvernement du Québec a pour objectifs principaux de promouvoir la communication interpersonnelle et de favoriser l'estime de soi. Cette campagne vise principalement les 11-17 ans, soit les jeunes du secondaire I au secondaire V. Mais elle s'adresse aussi à la population générale ainsi qu'aux parents et aux autres adultes susceptibles d'influencer le comportement des jeunes. Les objectifs spécifiques pour les différentes clientèles visées sont les suivants :

- **11-17 ans** :
  - sensibiliser à l'importance de parler de ses émotions ;
  - aider à identifier une personne en qui le jeune a confiance et qui pourra l'aider ;
  - sensibiliser à l'estime de soi ;
  - favoriser les échanges entre jeunes et adultes significatifs ;
  - faire connaître les ressources d'aide.

- **Parents ou adultes** :
  - valoriser le rôle des parents ;
  - créer un climat propice au dialogue ;
  - sensibiliser les parents et adultes à l'importance de soutenir le jeune (marques d'encouragement, d'affection).

- **Population en général** :
  - sensibiliser aux différents problèmes vécus par les jeunes.

La campagne intègre plusieurs problématiques auxquelles les jeunes peuvent être confrontés durant leur adolescence. Les différentes thématiques abordées sont les agressions sexuelles, les MTS et le SIDA, le jeu excessif, les toxicomanies, le tabagisme et la détresse psychologique. La campagne s'étend sur une durée de trois ans et elle en est actuellement à sa deuxième année. L'an III se déroulera de septembre

2003 à juin 2004. *Parler, c'est grandir* est réalisé en partenariat avec le réseau de la santé et des services sociaux, le milieu de l'éducation et les organismes communautaires. Plusieurs moyens de communications sont déployés par le biais de deux grandes orientations stratégiques, soit les communications de masse et les activités terrain. Les moyens de communication de masse comprennent la télévision, le cinéma, la radio, l'Internet et des outils promotionnels. Vous trouverez en annexe un libellé des objectifs et messages véhiculés dans le cadre de la campagne, ainsi que des cartes postales et cartes d'affaires utilisées pour en faire la promotion auprès des jeunes et des parents (voir annexe 7, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

Des affiches grand format touchant plusieurs thèmes de la campagne sont également disponibles (nous les avons en notre possession). Cependant, l'affiche sur le jeu excessif *Méga Loto* ne l'est plus. Le lecteur trouvera tout de même cette affiche en annexe, reproduite en format 81/2 X 11. Il trouvera également en format réduit l'affiche sur la détresse, qui fait aussi la promotion de la ligne Tel-jeunes et du site www.detresse.com (voir annexe 7, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

Deux messages sur les jeux de hasard et d'argent furent diffusés à la télévision et au cinéma dans le cadre de la campagne *Parler c'est grandir*. Par contre, pour l'an II, l'aspect du jeu est abordé sous l'angle plus vaste des dépendances, comprenant aussi l'alcool et les drogues. Le site Internet de Tel-Jeunes offre aussi des informations sur les jeux de hasard et d'argent et une rubrique clavardage. Nous traiterons spécifiquement de ce site dans la section « Sites Internet » du présent rapport. Vous trouverez par ailleurs en annexe le verbatim des messages de Julie et de Samuel de la campagne *Parler, c'est grandir* qui sont présentement diffusés à la télévision (voir annexe 7, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). Ces deux jeunes se présentent à leurs parents en parlant de ce qu'ils aiment et de leurs rêves. Ces messages visent la promotion de la communication parents-enfant.

Le volet « activités terrain » de la campagne comprend une pièce de théâtre interactive d'une durée de 45 minutes, intitulée *Facile à dire.*, qui est présentée à tour de rôle dans les écoles secondaires du Québec. La pièce est scénarisée et interprétée par les jeunes

comédiens du théâtre Parminou. Elle présente des situations de détresse vécues par différents personnages ainsi que des solutions identifiées avec la participation du public. Celles-ci découlent habituellement de la décision du personnage de parler de son problème avec une personne en qui il a confiance. Différentes situations de détresse sont abordées : dettes de drogues, problèmes familiaux, peines d'amour, etc. L'an dernier, la pièce a été jouée dans 21 écoles à travers différentes régions du Québec. Le lecteur trouvera en annexe des extraits de la pièce qui traitent du taxage, du tabassage et du fait de se confier à une personne de confiance (voir annexe 7, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). Ces extraits sont également présentés sur le site www.detresse.com. Ils peuvent guider les intervenants qui désirent élaborer des mises en situation touchant les jeux de hasard et d'argent. Des situations de détresse vécues par des jeunes aux prises avec un problème de jeu pourraient aussi être intégrées à la pièce.

Une autre activité, le *Commando théâtral*, implique la participation de trois comédiens et d'un maître de jeu intervenant auprès des jeunes. D'une durée d'environ quarante minutes, elle est également présentée dans les écoles. Une scène reflétant un des principaux thèmes de la campagne, choisi par l'école, est d'abord présentée, puis le maître de jeu initie un forum de discussion avec la participation des élèves. L'un des thèmes du *Commando théâtral* est la dépendance et la problématique jeu excessif s'y trouve maintenant intégrée. Il semble en effet que le thème spécifique du jeu n'avait pas suscité beaucoup d'intérêt auprès des jeunes lors de la première année de la campagne. Le lecteur trouvera en annexe les deux mises en situation, d'une part celle traitant du jeu excessif élaborée à l'an I, et d'autre part celle qui aborde le sujet sous l'angle plus général de la dépendance (voir annexe 7, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). Chacune de ces mises en situation s'accompagne d'une série de questions et de pistes de réflexions pour les forums de discussion avec les élèves. Au moins onze régions ont été visitées jusqu'à maintenant par le *Commando théâtral*, pour un total de plus de cinquante représentations.

Par ailleurs, le Musée de la civilisation a créé, dans le cadre de la campagne *Parler, c'est grandir*, une exposition interactive itinérante qui nous fait découvrir l'univers des adolescents. *Ado Express* (qui existe également en version anglaise) est présentée dans un décor évoquant les endroits que les jeunes fréquentent : autobus, couloirs

d'écoles, chambres d'ados, etc. Quatre régions du Québec ont été visitées par *Ado Express*, pour un total de 28 écoles.

Une évaluation de la campagne *Parler, c'est grandir* a été effectuée. Elle portait sur les perceptions des jeunes et des parents face à cinq des thématiques abordées au sein de la campagne, c'est-à-dire les MTS et le sida, la détresse, les agressions sexuelles, le jeu excessif et le tabac. La firme Impact Recherche a déposé au MSSS en mars 2002 le rapport *Perceptions des jeunes de 11 à 17 ans à propos de cinq problématiques : MTS et Sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif et tabac.* Les perceptions des jeunes y sont notamment comparées avec les perceptions des parents. Le lecteur trouvera en annexe des copies des rapports déposés pour les jeunes et les parents (voir annexe 7, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). Les perceptions des parents et des jeunes face aux différentes problématiques touchées par cette campagne nous renseignent cependant très peu sur la portée des messages véhiculés. On ne connaît pas, par exemple, après la lecture des rapports, l'impact de la campagne sur les attitudes et les comportements, tant en matière d'utilisation du condom que d'habitudes de jeu.

Un autre rapport, intitulé *Groupe de discussion sur les réalités régionales reliées aux cinq thématiques spécifiques selon les régions administratives du Québec,* a également été déposé au MSSS par Impact Recherche en avril 2002 (disponible à notre Centre de documentation). Il constitue une synthèse des propos recueillis dans les 15 groupes de discussions tenus auprès d'intervenants afin de mesurer leur appréciation de l'an I de la campagne *Parler, c'est grandir.* Il semble que « l'appréciation de la campagne revient surtout au fait d'avoir regroupé l'ensemble des thématiques sous un même slogan » (p.2). Ce sont surtout les messages publicitaires de masse qui obtiennent un haut taux de visibilité. Toutefois, il existe des disparités importantes, même au niveau des médias de masse, quant à la notoriété des messages diffusés. Pour ce qui est des activités « terrain », telles la pièce *Facile à dire*, le *Commando théâtral* et *Ado-express*, seulement les régions qui avaient bénéficié de ces activités en avaient une connaissance préalable. Pour ce qui est des sites Internet, des affiches, des pochettes condoms ou encore des cartes d'affaires, ces outils étaient pratiquement inconnus (p.4).

Les participants aux groupes de discussion étaient d'avis que pour favoriser l'efficacité d'une telle campagne, il faudrait que des ressources de support en nombre suffisant soient déployées dans les différents milieux. Par exemple, dans certaines régions, il est plus difficile pour les jeunes d'avoir accès à des ressources d'aide, bien qu'ils aient été adéquatement sensibilisés aux problématiques traitées. Dans ce sens, « la campagne devrait être soutenue par du financement pour améliorer les ressources déjà en place » (p.15). De plus, la campagne pourrait mieux s'insérer dans le programme scolaire, grâce à un meilleur arrimage MEQ-MSSS. La publicité dans les agendas scolaires fut soulevée comme étant une piste intéressante. Les intervenants disaient avoir besoin de formation et désiraient se procurer les outils nécessaires pour bien structurer les activités (roulotte Ado-express, pièce de théâtre). Ils disaient avoir besoin de temps pour s'approprier le contenu des activités et demandaient que les informations pertinentes leur soient diffusées directement plutôt que par l'entremise de la direction. Plusieurs participants soulignaient également les besoins spécifiques de certaines communautés (rurales, anglophones) et le fait que ces particularités n'étaient pas réellement considérées dans la planification de la campagne. (p.15).

Présentement, l'accessibilité au matériel promotionnel de la campagne *Parler, c'est grandir* s'avère relativement facile. Tout le matériel est gratuit et il suffit de le commander auprès du Service des communications du MSSS. Par contre, l'accessibilité aux activités terrain laisse à désirer. Ainsi, seulement 2 écoles de la région de l'Outaouais pourront bénéficier de la présentation de la pièce de théâtre *Facile à dire* de l'équipe Parminou cette année. L'année prochaine, 8 écoles de la région seront visitées par le *Commando théâtral*. La principale lacune de cette campagne semble être le fait qu'il n'existe pas d'outils d'intervention pour les intervenants. En ce sens, certains intervenants scolaires se sentent démunis pour intervenir auprès des jeunes en lien avec les diverses problématiques soulevées dans le cadre de la campagne (Danielle Léveillé, agente de planification et de programmation à la santé publique, communication personnelle).

6.2.2.2 Programmes de prévention

Programme *Moi, je passe* :

Le programme *Moi, je passe* fut créé en 1998 par le Groupe Jeunesse Inc., en collaboration avec le ministère de l'Éducation et Loto-Québec. *Moi, je passe* est un programme de prévention et de sensibilisation aux jeux de hasard et d'argent pour les jeunes de la 3e année du primaire à la 5e année du secondaire. Au niveau primaire, le programme est basé sur l'idée que les jeux d'argent sont réservés aux adultes et vise à en expliquer les raisons aux jeunes. Au niveau secondaire, le programme est plutôt basé sur le développement de bonnes habitudes de jeu. Le tout s'articule comme suit :

Au primaire :
3e année : La capacité de faire de bons choix
4e année : L'impossibilité de contrôler le hasard
5e année : Le maintien du contrôle sur ses activités
6e année : Le développement d'une image positive de soi

Au secondaire :
1e année : Les pressions exercées par l'entourage
2e année : L'illusion de contrôle
3e année : Les superstitions
4e année : Les jeux de hasard et d'argent et les autres dépendances
5e année : Le développement de la connaissance de soi

Le programme comprend des cahiers d'activités adaptés aux jeunes de chacun des groupes d'âge. Un guide d'animation (également adapté à chaque groupe d'âge) et une vidéo d'information sont également fournis aux enseignants. De plus, un dépliant à remettre aux parents et des affiches promotionnelles accompagnent le programme. Un site Internet est actuellement en construction : www.moijepasse.com. Vous trouverez en annexe un exemplaire du dépliant remis aux parents, des exemplaires du programme correspondant aux différents groupes d'âge visés, ainsi que les guides pour les enseignants qui accompagnent l'édition 2001-2002 du programme (voir annexe 8, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). Une version anglaise, *Count me out*, est aussi disponible. Le matériel du programme *Moi, je passe*,

dans ses versions française et anglaise, est mis à votre disposition à notre Centre de documentation.

Le programme *Moi, je passe* est appuyé par la Fédération des comités de parents de la province de Québec, la Fédération québécoise des directeurs et directrices d'établissements d'enseignement et la Confédération nationale des cadres du Québec. Le programme fut diffusé de 1998 à 2002. En 1998, un exemplaire du programme fut envoyé à toutes les écoles et aux conseils d'établissement. Le Groupe Jeunesse est présentement en attente de financement pour l'édition 2002-2003. Auparavant, Loto-Québec subventionnait le programme dans les écoles, mais désormais c'est le MSSS qui doit en assurer les coûts. Le Groupe Jeunesse a fait parvenir une demande aux coordonnateurs des Régies régionales des différentes régions du Québec afin d'obtenir un financement. Celles-ci n'ont pas consenti à subventionner le projet, compte tenu du court laps de temps alloué pour répondre à cette requête. Le Groupe Jeunesse a alors acheminé une demande de subvention directement au MSSS et est toujours en attente d'une réponse. Il y aurait présentement 20 000 personnes au sein des écoles qui seraient en attente de leur matériel dans sa version 2002-2003 (M. Dubeau, PDG du Groupe Jeunesse, communication personnelle).

Selon le Groupe Jeunesse, 247 612 jeunes à travers la province ont participé à ce programme jusqu'à présent. En Outaouais, 8 469 (22 %) des 38 429 élèves visés auraient participé. Ce chiffre correspond, par contre, au nombre de commandes effectuées. En réalité, les écoles qui commandent le matériel n'appliquent pas nécessairement le programme. Par ailleurs, certaines écoles n'ont pas reçu leur commande des années antérieures. Concrètement, il semble que le programme soit peu appliqué ou qu'il soit appliqué de façon inconstante. Il est donc difficile d'effectuer un suivi de l'application du programme en se fiant uniquement au nombre de commandes de matériel. Dans plusieurs cas, le roulement du personnel enseignant et du personnel de direction ne favorise pas non plus la continuité. Si un professeur a placé une commande et utilise le programme, cela ne signifie pas pour autant qu'on l'utilise dans l'ensemble de l'école.

Quand un membre de la direction commande le programme, il délègue souvent aux enseignants ou aux intervenants la tâche de l'appliquer, sans effectuer de suivi. Les

données du Groupe Jeunesse sur la diffusion du programme *Moi, je passe* sont présentées en annexe. Le lecteur trouvera également en annexe les données concernant l'utilisation du programme dans la région outaouaise, telles que recueillies dans des entrevues téléphoniques que nous avons réalisées auprès des représentants des écoles (voir annexe 8, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

L'impact du programme *Moi, je passe* fut évalué par des chercheurs de l'Université Laval et de l'Université McGill en 1999 (M. Robert Ladouceur, M. Jeffrey Derevensky et Mme Rina Gupta) et en 2000 (M. Jeffrey Derevensky, Mme Rina Gupta, M. Robert Ladouceur et M. Frank Vitaro). L'édition 2001-2002 du programme a été révisée par le Groupe Jeunesse en collaboration avec le Centre International d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, affilié à l'Université McGill et co-dirigé par les professeurs Jeffrey Derevensky et Rina Gupta. Le programme a donc subi des modifications au fil des ans en vue d'améliorer son contenu. Par contre, les deux évaluations ne nous confirment pas que le programme a des effets significatifs chez les jeunes qui y participent, bien qu'elles démontrent qu'il n'a pas d'effets négatifs. Il semble qu'on ne puisse attribuer l'amélioration de connaissances face aux jeux de hasard et d'argent au programme comme tel. Des résumés des deux rapports d'évaluation sont présentés en annexe (voir annexe 8, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). Les rapports complets sont disponibles à notre Centre de documentation.

Selon les recommandations de la Table de coordination nationale de promotion-prévention, nous ne devrions pas favoriser l'implantation du programme *Moi, je passe* :

> « Ne pas favoriser l'implantation du programme *Moi, je passe* puisque nous n'avons pas, à ce jour, des données suffisantes quant à son efficacité. De plus, une telle implantation s'inscrirait difficilement dans l'approche privilégiée par le Programme national de santé publique qui vise davantage à intervenir de façon globale et intégrée. Enfin, ce programme nous semble peu adapté aux nouvelles orientations du Programme de formation de l'école québécoise et ne respecterait pas le cadre d'entente entre le MSSS et le MEQ qui est à se finaliser. »

Vous trouverez, en annexe la note que nous avons reçue à cet effet le 2 décembre 2002 (voir annexe 1, section Évaluations, cartable 3). Au niveau des jeunes, une approche globale et intégrée de développement des compétences personnelles et sociales est à préconiser, plutôt qu'une approche compartimentée abordant chacune des problématiques de façon isolée.

Programme *Lucky. Le hasard, on ne peut rien y changer* :

Le programme *Lucky. Le hasard, on ne peut rien y changer* a été mis sur pied par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval en 2002. Ce programme comprend une vidéo d'une vingtaine de minutes et un guide d'animation pour l'enseignant. Le programme vise les jeunes des secondaires I et II. La vidéo met en vedette le clown Lucky et son acolyte expliquant les notions de hasard et ses mauvaises expériences de jeu. Le guide d'animation suggère des thèmes à aborder avec les jeunes afin de les sensibiliser aux problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent, comme les superstitions, le contrôle du hasard, etc. Le lecteur trouvera en annexe une copie du guide d'animation pour les enseignants (voir annexe 9, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2). La vidéo et le guide de l'enseignant sont disponibles à notre Centre de documentation.

Une évaluation de l'impact du programme fut réalisée par M. Ferland, M. Ladouceur et M. Vitaro en 2002 (citée dans Chevalier & Papineau, 2003, p.19 – voir rapport INSPQ annexe 2, section Évaluations, cartable 3). À cet effet, un questionnaire pré et post-intervention a été utilisé afin de mesurer l'amélioration des connaissances chez des jeunes exposés à différentes composantes du programme. Chez les sujets du groupe 1, seule une vidéo était présentée, le groupe 2 devait lire des informations et participait à des activités d'information, le groupe 3 bénéficiait de lectures et d'activités d'information ainsi que de la présentation de la vidéo, tandis que le groupe 4 (contrôle) ne participait à aucune des activités. À la lumière des résultats, il s'avère que la vidéo est plus efficace que la lecture et les activités d'information en ce qui a trait à la diminution des conceptions erronées et à l'augmentation du niveau de connaissances. Par ailleurs, l'efficacité de la vidéo est plus grande lorsqu'elle est combinée à de la lecture et des activités d'information. La rétention de l'information reste à vérifier.

Étude expérimentale de prévention Gaboury et Ladouceur :

Les chercheurs Gaboury et Ladouceur (1993 ; Ferland & Ladouceur, 2000 dans Vitaro & Gagnon ; INSPQ, 2003) ont réalisé une étude expérimentale d'un programme de prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Ce programme fut adapté d'un programme de prévention de l'alcool développé par Rhodes et Jason (1988). Le programme vise l'accroissement des connaissances des jeunes sur les jeux de hasard et d'argent et le jeu pathologique, ainsi que la modification de leurs comportements en termes de fréquence de la pratique du jeu et de sommes investies. Deux cent quatre-vingt-neuf (289) élèves répartis au sein de cinq écoles secondaires de la région de Québec ont participé à l'étude. Cent trente-quatre (134) élèves faisaient partie du groupe expérimental et 155 faisaient partie du groupe contrôle. Le programme visait des élèves de secondaire IV et V. La moyenne d'âge des élèves était de 16 ans.

Le programme comportait trois sessions de 75 minutes. Il comprenait des activités en petits groupes, des vidéos ainsi que des jeux-questionnaires. Au cours de la première rencontre, le pré-test était rempli. Le post-test était administré lors la dernière rencontre, et une relance était effectuée au bout de six mois. Le groupe contrôle n'était soumis qu'aux tests d'évaluation. La première session du programme abordait la question de la légalité des jeux. Pendant 30 minutes, il était question de jeux légaux et illégaux ainsi que des conséquences potentielles de participer à ces jeux. Les 25 minutes suivantes touchaient la question du jeu en tant qu'activité commerciale. Au cours de la deuxième rencontre, on abordait les comportements automatiques afin de favoriser une prise de conscience de la tendance à augmenter les mises et de la recherche de stratégies pour vaincre le hasard. La deuxième partie de la rencontre portait spécifiquement sur le jeu pathologique, afin d'améliorer les connaissances sur le sujet et ses conséquences. Les 20 premières minutes de la troisième rencontre portaient sur les stratégies pour contrôler ses habitudes de jeu. Ensuite, un jeu-questionnaire d'une durée de 30 minutes permettait de faire une synthèse des informations transmises lors du programme. Finalement, le questionnaire du post-test était administré aux élèves.

Les résultats ont démontré que le groupe expérimental avait amélioré significativement plus ses connaissances sur les jeux de hasard et d'argent que le groupe contrôle. Cette amélioration s'est maintenue à la relance de six mois. En fait, les acquis du groupe expérimental se sont effrités avec le temps, mais ils sont demeurés supérieurs à ceux

du groupe contrôle. Par contre, ni les attitudes envers le jeu, ni les habitudes de jeu n'ont été significativement modifiées par le programme. Selon les auteurs, l'amélioration des connaissances ne serait pas suffisante pour modifier les attitudes et les comportements à court terme.

6.2.2.3 Autres mesures de sensibilisation et de prévention

Vidéo *Quand la passion devient poison* :

La vidéo *Quand la passion devient poison* aborde les comportements compulsifs. Elle fut produite en 1994 par IDÉACOM INC, en collaboration avec la Société Radio-Canada. On y aborde 2 thèmes, soit l'achat compulsif et le jeu compulsif. Une des parties de la vidéo s'intitule *Jouer à tout prix*. On peut y entendre les témoignages de jeunes qui prennent conscience que les jeux d'arcades peuvent amener à des comportements compulsifs. La section de la vidéo abordant le jeu vise plus particulièrement les jeunes. Le lecteur intéressé trouvera en annexe un bref résumé de la vidéo réalisé par les producteurs (voir annexe 10, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

Concours de dessin *True colors of gambling* :

Un concours de dessin *True colors of gambling* (version anglaise) fut organisé par le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de Université McGill. Dans cette activité, les jeunes devaient démontrer l'envers du jeu à travers leurs œuvres d'art. Ce concours avait pour but de sensibiliser les jeunes aux risques associés au jeu de hasard et d'argent. Au total, 184 étudiants francophones et anglophones provenant de 21 écoles différentes à travers le Québec ont participé. Les dessins qui ont remporté le concours du côté anglophone et francophone sont présentés en annexe (voir annexe 11, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

Outils en préparation :

Certains outils de prévention et de sensibilisation sont actuellement en pré-diffusion, notamment ceux récemment développés par le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de Université McGill. Les professionnels de la Régie régionale de Montréal-Centre et certains intervenants régionaux ont déjà pu

bénéficier d'une présentation d'une durée de quatre heures à cet effet. Il est question que cette présentation soit également offerte aux intervenants dans les autres régies régionales. Nous savons toutefois qu'un CD-ROM du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill, subventionné par le MSSS, est aussi en préparation. Le cédérom doit être évalué au cours de l'année 2003 et ensuite diffusé à toutes les écoles, qui seront libres de l'utiliser ou non. Une version pour les jeunes du primaire et une autre pour ceux du secondaire sera diffusée. De plus, une vidéo, *Histoire de jeu*, du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval est actuellement testée. La vidéo, de type témoignage, s'adressera au 3e-4e et 5e année du secondaire et devrait être disponible au mois d'août ou de septembre 2003.

6.2.3 Les sites Internet

D'autres interventions préventives existent au niveau provincial. Nous discuterons spécifiquement ici de différents sites Internet touchant à la problématique des jeux de hasard et d'argent. Les pages d'accueil de plusieurs sites pertinents ont été reproduites et sont présentées en annexe. Il arrive souvent, dans ce cas, que la version imprimée ne corresponde pas intégralement à la page visualisée à l'écran. Les inscriptions situées à l'extrême droite de la page, en particulier, peuvent être escamotées.

6.2.3.1 Tel-Jeunes

Le site Internet de Tel-Jeunes www.teljeunes.com s'adresse particulièrement aux personnes de moins de 18 ans. Ce site véhicule principalement de l'information sur diverses problématiques et comprend une section spécifique sur les jeux de hasard et d'argent. On y explique en quoi consistent les jeux de hasard et d'argent, les modes de pensée erronée, les pièges du jeu, l'évolution du jeu excessif, ses conséquences et les façons de s'aider ou d'aider un ami. De plus, on y retrouve une rubrique clavardage. Les jeunes peuvent poser des questions et on y répond en ligne. Pour sa part, le site www.detresse.com fait partie de la campagne *Parler, c'est grandir*. Si on « clique » afin d'obtenir de l'aide, on nous envoie au site de Tel-Jeunes. Le lecteur trouvera en annexe des extraits du site de Tel-Jeunes et la page d'accueil de détresse.com (voir annexe 12 et 13, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.2 Jeu : aide et référence

Le site de *Jeu : aide et référence* www.info-reference.qc.ca ne contient qu'une page et on y retrouve les coordonnées du service, une brève description de l'aide qu'on peut y obtenir et le rapport annuel. La page d'accueil du site est reproduite en annexe (voir annexe 14, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.3 Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

Le site Internet du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) de l'Université Laval www.psy.ulaval.ca/~jeux/ est un site d'information sur le jeu. On y traite des problèmes et des dettes reliés au jeu, des pistes de solutions pour résoudre ses difficultés et des ressources d'aide disponibles. Il y est aussi question de la définition du jeu de hasard et d'argent, des raisons qui motivent les joueurs excessifs à jouer, des caractéristiques du jeu excessif et des phases de développement de ce comportement. On y aborde aussi l'historique du jeu et de sa place au sein de la société. De plus, on y présente quelques chiffres et statistiques sur le jeu. Ce site vise autant les joueurs et leurs proches que le grand public, les professionnels de la santé et les chercheurs. Des reproductions de quelques pages du site sont disponibles en annexe (voir annexe 15, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.4 Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes

Le site du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill www.education.mcgill.ca/gambling/french/mainmenu.htm semble viser tant les professionnels et les chercheurs que le grand public. Ce site d'information sur le jeu pathologique traite des jeunes et des problèmes reliés au jeu, des travaux de recherche effectués par le Centre sur les jeunes et le jeu, ainsi que du traitement des jeunes qui sont aux prises avec des problèmes de jeu. Vous pouvez consulter des extraits du site en annexe (voir annexe 16, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.5 Centre Dollard Cormier

Le Centre Dollard Cormier possède un lien sur son site Internet qui nous dirige vers le nouveau service pour les joueurs www.joueur-excessif.com. On retrouve sur ce site un questionnaire afin d'évaluer son comportement de joueur, des pistes pour les membres de l'entourage qui désirent aider une personne ayant des problèmes de jeu, ainsi qu'un répertoire des ressources d'aide disponibles. Ce site s'adresse davantage aux joueurs et à leur entourage. Vous trouverez en annexe une reproduction de quelques pages du site (voir annexe 17, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.6 Site de Alain Dubois

Le site www.jeu-compulsif.info/ est un site sans but lucratif conçu et placé sur le Web par Alain Dubois, agent de relations humaines dans un centre public de réadaptation pour alcooliques, toxicomanes et joueurs compulsifs de Montréal. Ce site vise les joueurs compulsifs et leur entourage, ainsi que les professionnels qui interviennent auprès de ceux-ci. Il contient des informations pratiques sur le jeu compulsif : quand le jeu devient-il un problème ?, comment reconnaître un joueur compulsif ?, les conséquences du jeu, les raisons qui poussent à jouer, comment aider quelqu'un, comment s'aider, les ressources disponibles, les trucs et astuces pour ne plus jouer. Un test pour évaluer son comportement de joueur y est aussi disponible et on y aborde les notions de hasard et les probabilités de gagner. Des extraits du site sont présentés en annexe (voir annexe 18, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.7 Service de la famille chinoise du Grand Montréal

Le Service de la famille chinoise du Grand Montréal possède un site Internet www.jeusite.org qui s'adresse plus particulièrement à la communauté chinoise. Par contre, le site est également accessible en français et en anglais. Ce site d'information sur les jeux de hasard et d'argent aborde la question du jeu et du plaisir, ainsi que l'incapacité de contrôler le hasard. Un test d'auto évaluation y est présenté. Il est aussi question des jeunes spécifiquement : les jeux auxquels ils s'adonnent, comment prévenir les problèmes de jeu chez les jeunes, les indicateurs d'un problème de jeu

potentiel (énoncés à l'intention du jeune et énoncés à l'intention des parents), la responsabilité parentale, etc. Le lecteur intéressé peut prendre connaissance en annexe d'extraits du site (voir annexe 19, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.8 Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanies

La Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanies possède un site Internet à l'adresse suivante : www.fqcrpat.qc.ca/jeu. Ce site semble viser davantage les adultes à risque et les joueurs excessifs. On y retrouve les coordonnées des centres de réadaptation, des liens utiles vers d'autres sites traitant du jeu, ainsi qu'un petit test de détection des comportements à risque. Des extraits du site sont disponibles en annexe (voir annexe 20, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.9 Maison Jean Lapointe et Pavillons Nouveau Point de vue

Le site www.toxquebec.com est une initiative de la Maison Jean Lapointe et des Pavillons du Nouveau Point de Vue, en collaboration avec la Direction des Programmes de formation en toxicomanie de l'Université de Sherbrooke. Un soutien financier est apporté par le ministère de la Santé et des Services sociaux et par la Régie régionale de Montréal-Centre. Ce site permet, d'une part, d'obtenir des informations sur les jeux de hasard et d'argent, telles des notions historiques vis-à-vis le jeu, une définition des jeux de hasard et d'argent, les divers types de jeu, la psychologie du joueur, des informations touchant la dépendance au jeu, les signes du développement d'un problème de jeu, les conséquences du jeu ainsi que certaines données statistiques.

D'autre part, une rubrique apporte des conseils afin de jouer de façon responsable en se fixant, par exemple, des limites d'argent, en évitant de jouer sous l'impulsion ou encore en tentant de se refaire. Une importante (et très pertinente) mise en garde est cependant émise à l'effet que **les conseils relatifs au « jeu responsable » s'adressent à des gens qui n'éprouvent pas de problème de jeu**. On ajoute qu' « actuellement, seule l'abstinence au jeu apparaît comme la solution à privilégier pour les gens qui ont déjà un problème de jeu ».

Puis, une rubrique contient des conseils afin de prévenir le développement d'un problème de jeu chez les enfants et chez les autres membres de notre entourage. Des questionnaires d'auto-évaluation sont mis à la disposition des utilisateurs du site. On y retrouve le *questionnaire Savez-vous jouer sans perdre la tête ?*, du Programme Santé Acti-Menu, le questionnaires SOGS et celui de Gamblers Anonymes. Il est également possible de poser en ligne des questions sur le jeu ainsi que de participer à des forums de discussion. De plus, les gens peuvent lire des témoignages de joueurs et d'anciens joueurs et même soumettre leur propre contribution.

Une section du site présente les différentes ressources d'aide au Québec en lien avec le jeu et une bibliothèque virtuelle est aussi mise à la disposition des utilisateurs. Ce site d'adresse à la population générale, aux joueurs et à leur entourage. Des reproductions de quelques pages du site sont présentées en annexe (voir annexe 21, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.10 Loto-Québec

Loto-Québec possède une section *Jeu pathologique* au sein de son site internet www.loto-quebec.com, qui traite de la Fondation Mise sur toi, de la ligne d'assisance téléphonique 1-866-S.O.S.-JEUX, de la prévention, de la recherche, de pistes pour identifier un comportement à risque ainsi que de l'outil d'auto évaluation *Menez-vous le jeu ?*. Le sujet a déjà été abordé en détail dans la sous-section « Loto-Québec et ses filiales ». Ce site vise la population en général, mais aussi les joueurs pouvant avoir des problèmes de jeu, de même que leur entourage. Les pages d'accueil des diverses sections du site de Loto-Québec sont reproduites en annexe (voir annexe 22, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.2.3.11 Société des casinos

Tous les casinos du Québec possèdent sur leur site internet une section traitant du jeu pathologique, chapeautée par la Société des casinos www.societe-des-casinos.com. Le site de la Société des casinos décrit les mesures préventives mises en place par les casinos, la ligne téléphonique 1-866-S.O.S.-JEUX et les façons d'apporter de l'aide à

une personne ayant des problèmes de jeu. De plus, le site contient des renseignements sur le fonctionnement du programme d'autoexclusion. On y présente aussi le test d'auto-évaluation de son comportement de joueur *Menez-vous le jeu?*. Ce site cible les joueurs et leur entourage, ainsi que le grand public. Des reproductions extraites du site sont présentées en annexe (voir annexe 23, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.3 Les ressources d'aide au niveau régional

Il existe peu d'interventions de prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard qui ont été développées et appliquées spécifiquement dans la région de l'Outaouais. Par ailleurs, il nous est apparu important, à prime abord, de passer en revue les ressources régionales et locales disponibles afin de venir en aide aux personnes ayant des problèmes de jeu. Il existe des lignes téléphoniques, des organismes qui interviennent en situation de crise, des organismes spécialisés dans le traitement, des groupes de soutien et des organismes offrant des conseils financiers. Vous trouverez les coordonnées des différentes ressources d'aide de l'Outaouais en annexe (voir annexe 1, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

6.3.1 Ligne téléphonique : Tel-Aide

L'Outaouais possède sa propre ligne d'écoute téléphonique *Tel-Aide*. Cette ligne rejoint une multi-clientèle et ne s'occupe pas pas uniquement des problèmes de jeu. *Tel-Aide* est avant tout un centre d'écoute téléphonique. C'est aussi un centre d'information sur les services à la communauté et un centre d'intervention indirecte en cas de crise. *Tel-Aide* écoute, conseille, supporte, réfère et oriente les gens vers d'autres ressources, s'ils le désirent. Elle dessert la région de l'Outaouais et la municipalité régionale d'Ottawa-Carleton. Le service est gratuit et disponible 24 heures par jour et 7 jours par semaine. Les écoutants sont des bénévoles. Un service de correspondance Internet est également disponible.

Il semble que certaines personnes contactent cette ligne téléphonique pour un problème de toxicomanie et que des problèmes de jeu fassent ensuite surface au cours de la conversation. Les gens qui téléphonent font davantage mention de jeux de cartes entre amis et d'appareils de loteries vidéo. Il semble que très peu de gens contactent *Tel-Aide*

en lien avec les jeux de casino. *Tel-Aide* reçoit 5 500 appels par année. Environ 1 à 2 % de ces appels toucheraient le jeu. Par contre, il est difficile d'évaluer ce pourcentage avec exactitude, étant donné que le jeu est inclus, dans les statistiques de l'organisme, dans la catégorie « autre ». Les intervenants de *Tel-Aide* réfèrent les joueurs qui en expriment le besoin au *Centre Jellinek* ou à la ligne téléphonique 1-866-S.O.S.-JEUX.

6.3.2 Intervention de crise : Centre d'aide 24/7

Le *Centre d'aide 24/7* est un service d'écoute, d'intervention en situation de crise et d'hébergement préventif pour des personnes vivant des situations de détresse. La mission du *Centre d'aide 24/7* est d'offrir à ces personnes et à leurs proches des services d'accueil, de soutien et d'accompagnement visant à désamorcer la crise et à entreprendre un processus de résolution de problème. Les interventions du Centre sont fondées sur une approche humaine et communautaire et ont pour objectif le maintien ou le retour de la personne dans son milieu naturel. Le Centre est accessible 24 heures par jour et 7 jours par semaine. Le *Centre d'aide 24/7* intervient face au jeu pathologique depuis son ouverture en 1987, conformément à son mandat d'intervention en situation de crise. Toutefois, le Centre est davantage impliqué dans cette problématique depuis l'ouverture du Casino du Lac-Leamy en 1996 et l'arrivée des appareils de loteries vidéo en 1993. Des budgets spécifiques destinés aux interventions auprès des joueurs ont été octroyés à l'organisme à partir de l'année 2002.

En matière de jeu pathologique, les intervenants du Centre 24/7 ont participé à des séances de formation spécialisées. Ainsi, en 1997, une activité de formation leur a été offerte par M. Robert Ladouceur du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval. Une autre séance de formation leur fut dispensée en 2002 par M. Michel Proulx, ex-intervenant au *Centre Jellinek*. Cette dernière activité avait pour thème l'intervention de première ligne auprès des personnes possédant des habitudes de jeu problématique. À la suite de l'activité, une intervenante du *Centre d'aide 24/7* fut mandatée afin de rédiger un *Guide d'intervention* résumant le contenu de la formation. Ce contenu est maintenant retransmis aux nouveaux intervenants, en s'appuyant sur le guide d'intervention élaboré et par le biais de courts ateliers et d'exercices d'intégration.

Une section du guide d'intervention s'adresse à la famille et à l'entourage du joueur excessif. On y décrit notamment l'impact du jeu sur la famille du joueur, les signes précurseurs des problèmes de jeu et les façons d'aider le joueur à surmonter ses problèmes. Une autre partie du guide traite de la prévalence et des problèmes de jeu excessif chez les jeunes, des signes avant-coureurs dans cette clientèle et des raisons qui amènent les jeunes à jouer. Un exemplaire du guide d'intervention est présenté en annexe (voir annexe 2, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

Le Centre d'aide 24/7 offre différents services en lien avec les problèmes de jeu : réponse immédiate à la crise, dépistage et désamorçage, déplacement sur les lieux quand la situation présente des risques de détérioration, hébergement préventif, référence, relance pour assurer la continuité des services. Un protocole d'entente a été établi entre le *Centre d'aide 24/7* et le Casino du Lac-Leamy en février 2002 afin d'intervenir lorsqu'une personne est en situation de détresse au Casino. Ce protocole, intitulé *L'intervention de crise. Protocole d'intervention entre le Centre d'aide 24/7 et le Casino du Lac-Leamy*, est disponible en annexe (voir annexe 2, section Interventions au niveau régional, cartable 3). Il y aurait eu 4 ou 5 interventions au Casino à la suite d'un appel téléphonique durant l'année 2001-2002.

Il existe une entente générale entre le *Centre Jellinek* et le *Centre d'aide 24/7* pour la dispensation des services. Toutefois, une entente spécifique est à développer dans le but d'améliorer les procédures de référence des joueurs présentant des problèmes. Dans le cas d'une intervention de crise, c'est le *Centre d'aide 24/7* qui intervient. Il offre de l'hébergement, rencontre la famille et fournit du support à la personne en détresse jusqu'à ce qu'elle soit stabilisée. Ensuite, une référence peut être faite au *Centre Jellinek* pour un suivi et à *Gamblers anonymes* pour que la personne puisse adhérer à un groupe de soutien. Au cours de ce processus, la mesure d'autoexclusion du Casino du Lac-Leamy peut être appliquée, en collaboration avec un intervenant du *Centre d'aide 24/7*. La demande de l'usager peut même être complétée directement au Centre. Dans ce cas, un enquêteur du Casino se déplacera afin de recueillir les informations et de prendre une photo de la personne.

Le *Centre d'aide 24/7* participe à la Table de concertation régionale sur le jeu pathologique à la Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.

Le Centre d'aide 24/7 développe différents outils touchant les problèmes de jeu. Ainsi, le Centre élabore présentement le contenu d'une formation touchant l'intervention de crise qui sera offerte aux enquêteurs des trois casinos. Ces activités de formation devraient débuter au plus tard au mois de juin 2003. Loto-Québec financera cette initiative. De plus, une recherche de documentation est en cours concernant les interventions auprès de l'entourage du joueur et les interventions auprès des jeunes. Par ailleurs, le Centre désire développer une formation de crise-suicide. Une évaluation serait effectuée par l'UQO et la Régie régionale à cet effet. Cette formation pourrait être offerte aux différents partenaires qui voudraient en bénéficier. D'autre part, le Centre aimerait se doter d'un outil de dépistage des problèmes de jeu destiné aux personnes à faible revenu ayant des problèmes de santé mentale. Le Centre désire également développer une formation à l'intention des employés et des tenanciers de bars.

Par ailleurs, un « monitorage évaluatif » du programme expérimental de traitement pour les joueurs excessifs est en cours. Cette démarche est assumée par l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ), mandaté par le Ministère de la santé et des services sociaux. Il s'agit d'une étude d'une durée de trois ans qui vise à informer les partenaires du programme en lien avec l'élaboration d'une éventuelle stratégie nationale de traitement des joueurs pathologiques.

Les principales portes d'entrée de la clientèle du *Centre d'aide 24/7* sont les deux lignes de crise : la ligne 24 heures par jour et 7 jours par semaine, ainsi que la ligne 1-800. Cependant, la clientèle du Centre provient aussi de références du Casino du Lac-Leamy, des CLSC, des organismes communautaires, ainsi que de visites imprévues directement au Centre. La clientèle est constituée de 55 % d'hommes et 45 % de femmes, l'âge moyen étant de 35 à 40 ans. Toutefois, la proportion de jeunes est en augmentation. Le Centre ne possède pas de statistiques spécifiques sur le jeu ou sur les joueurs. Les gens qui demandent de l'aide semblent être surtout des utilisateurs d'appareils de loteries vidéo et de machines à sous. Les gens semblent moins questionner leurs habitudes de jeu face au bingo, aux loteries ou aux jeux de cartes. Les intervenants notent que les personnes aux prises avec une dépendance à l'alcool ou aux drogues présentent souvent aussi une dépendance au jeu. Les personnes âgées ont beaucoup moins souvent recours aux services du Centre. Si certaines consultent,

c'est par l'intermédiaire de l'intervenant du centre pour personnes âgées qu'elles fréquentent. Le *Centre d'aide 24/7* semble peu connu de la population âgée. Pour leur part, les jeunes sont souvent référés par les intervenants en milieu scolaire. Les écoles connaissent le Centre principalement par le biais des services qu'il offre en lien avec le suicide. Les jeunes eux-mêmes connaissent le Centre car son numéro de téléphone apparaît dans l'agenda scolaire.

Le lecteur trouvera en annexe un résumé des services rendus par le *Centre 24/7* en lien avec le jeu pathologique et une brochure de l'organisme (voir annexe 2, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

6.3.3 Traitement et réadaptation : le Centre Jellinek

Le *Centre Jellinek* est un centre de réadaptation pour les personnes dépendantes de l'alcool, des autres drogues et au jeu. Il possède des points de service dans chacun des territoires de l'Outaouais. Le Centre dessert les jeunes et les adultes de l'Outaouais et il offre des services variés aux consommateurs d'alcool, de drogues, de médicaments et aux personnes ayant un problème de jeu. Des services sont également offerts aux membres de l'entourage, tels les conjoints, les parents et les enfants. Dès 1998, le *Centre Jellinek* obtient un budget de 11 000 $ afin d'intervenir face aux problèmes de jeu. La deuxième année, le budget était de 40 000 $. En 1998-1999, le *Centre Jellinek* possédait 44 dossiers de joueurs actifs. Le nombre de dossiers actifs s'élevait à 97 en 1999-2000, à 160 en 2000-2001 et à 245 en 2001-2002. En outre, le Centre compte maintenant dans sa clientèle plus d'une cinquantaine de membres de l'entourage des joueurs. Parmi les dossiers actifs actuellement, on compte plusieurs nouvelles inscriptions, mais aussi beaucoup de clients et de membres de l'entourage qui poursuivent un cheminement amorcé antérieurement.

Face au jeu spécifiquement, le *Centre Jellinek* offre des services exclusivement aux personnes de 18 ans et plus. Il n'y a ni intervention ni dépistage auprès des jeunes de moins de 18 ans. Habituellement, à la suite d'un contact téléphonique, une rencontre d'une durée de deux heures sera planifiée dans les deux semaines suivantes. Une évaluation est alors effectuée à l'aide des instruments du DSM-IV et du SOGS et un plan d'intervention est élaboré, le cas échéant. Le joueur aura accès à des services

thérapeutiques individuels, à des groupes thématiques externes, ainsi qu'à certaines activités thématiques (information sur le jeu, gestion du budget avec l'ACEF, etc.).

Les rencontres individuelles sont basées sur le Programme Cadre de Robert Ladouceur du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu à l'Université Laval. L'approche thérapeutique du *Centre Jellinek* est une approche cognitivo-comportementale. Le programme comprend 15 sessions et un suivi est effectué par la suite à 3 mois, à 6 mois et à un an. Il existe aussi un groupe de motivation qui offre une possibilité d'accès rapide aux services. La dynamique de groupe offre à la personne une occasion de partage et de support, ainsi qu'un contexte propice à la confidence. Un groupe fermé de dix sessions de dix personnes est également disponible pour ceux et celles qui veulent aborder des aspects plus personnels et entreprendre un travail en profondeur sur soi. Un groupe de suivi est aussi offert, animé par des bénévoles formés. Ce dernier type de groupe est une alternative aux *Gamblers Anonymes Outaouais,* pour des personnes qui en manifestent le besoin. L'*ACEF* est appellée à offrir des sessions de formation sur la planification et la gestion financière aux membres des différents groupes. Dix-huit sessions de ce type ont eu lieu en 2001-2002 et trente-six sont prévues en 2002-2003.

Le *Centre Jellinek* n'offre pas de service résidentiel en lien avec les problèmes de jeu. Cependant, si une personne présente des difficultés importantes nécessitant un hébergement, elle peut être admise à l'interne au programme de dépannage. Jusqu'à tout récemment, le Centre réfère à la *Maison Claude Bilodeau* à Québec pour de l'hébergement. Par ailleurs, il ne semble pas y avoir une demande importante pour le service résidentiel.

Des services sont également offerts aux membres de l'entourage qui vivent les répercussions des problème de jeu d'un proche. Des groupes de suivi de l'entourage, animés en alternance par un bénévole et par un thérapeute du *Centre Jellinek,* sont offerts. Des groupes d'information, aux deux mois, ainsi qu'une « semaine de l'entourage » aux quatre mois sont également offerts. Les services offerts à l'entourage peuvent varier selon le territoire. En milieu urbain, le *Centre Jellinek* offre un groupe de motivation animé par un intervenant, un groupe de suivi animé par des bénévoles et une entrevue individuelle d'une heure par semaine. Des rencontres de couple sont

également organisées. La semaine de l'entourage consiste en une thérapie de cinq jours consécutifs en résidence interne, suivie d'une journée de relance un mois plus tard.

Présentement, 252 joueurs ont des dossiers actifs au Centre, de même que 55 membres de l'entourage (14 hommes et 41 femmes). La majorité des joueurs en traitement sont des habitués des appareils de loteries vidéo ou des machines à sous. En milieu urbain, le Casino du Lac-Leamy constitue un des principaux moyens d'accéder au jeu de hasard et d'argent. La clientèle est majoritairement masculine (60 %), urbaine (76 %) et francophone (96 %). Pour les services à la clientèle anglophone, le Centre est en lien avec un établissement situé en Ontario, le centre *d'évaluation de la Côte de sable*. La clientèle en jeu du *Centre Jellinek* semble plus scolarisée que celle rejointe en toxicomanie et la majorité des gens référés sont des salariés. Il n'est pas rare de voir d'anciens toxicomanes qui deviennent des joueurs ou qui présentent un problème de jeu. À l'évaluation réalisée lors de l'accueil d'un nouveau client, un volet portant sur le jeu est abordé systématiquement. Chez plusieurs, le problème ne ressort pas au départ, mais apparaît plus tard en thérapie. Les statistiques détaillées de la clientèle du *Centre Jellinek* en lien le jeu pathologique sont présentées en annexe (voir annexe 3, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

Comme ceux du Centre d'aide 24/7, huit intervenants du *Centre Jellinek* ont suivi la formation de quatre jours offerte par M. Robert Ladouceur, de l'Université Laval, lorsqu'il s'est déplacé dans l'Outaouais. Par la suite, d'autres intervenants ont également participé à une conférence sur le jeu organisée par le Responsible Gambling Council de l'Ontario, qui s'est déroulée à Niagara Falls en 2002.

Le *Centre Jellinek* offre aux différents partenaires du réseau de la santé et des services sociaux une formation de première ligne d'une durée de deux jours, intitulée *Formation à l'intervention de première ligne auprès des personnes présentant des habitudes de jeu problématique*. Le Centre dispose d'un budget pour développer, sous forme de « guide », un contenu systématique de formation qui pourra être diffusé au niveau provincial. Le « guide », actuellement en cours de bonification, devrait être présenté au ministère de la Santé et des Services sociaux en juin prochain. Il est inclus en annexe à

ce document, dans sa version de janvier 2002 (voir annexe 3, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

Le *Centre* se déplace sur le territoire de l'Outaouais afin de dispenser cette formation aux intervenants des différents territoires. Un total de 99 intervenants ont participé à cette formation de première ligne : le Centre d'aide 24/7, le bureau de probation, Réseau Outaouais ISP, certains organismes communautaires du milieu urbain et différents intervenants du territoire Des Forestiers. De nouvelles sessions de formation sont prévues.

Les médecins ne furent pas ciblés pour ces activités de formation et les intervenants des CLSC ne le furent pas non plus de façon systématique. Par ailleurs, le personnel du *Centre Jellinek* a participé à des formations de formateurs en mars 2003, puis, de mars à mai 2003, des formations abordant le jeu et l'entourage, ainsi que le jeu et les troubles de personnalité. Vous trouverez en annexe une liste des organismes ayant participé à la formation, le nombre de participants pour l'année 2002-2003 et un calendrier des formations à venir (voir annexe 3, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

Le *Centre Jellinek* participe aussi, comme le *Centre 24/7*, au monitorage évaluatif du programme expérimental de traitement pour les joueurs excessifs de l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ). Le *Centre* participe aussi à la Table de concertation régionale sur le jeu pathologique à la Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.

La clientèle des personnes âgées est très peu rejointe par le *Centre Jellinek*, qui aimerait effectuer de la sensibilisation auprès de cette clientèle de joueurs par l'intermédiaire des centres pour personnes âgées et de leurs intervenants. De plus, le Centre aimerait intervenir chez les jeunes de moins de 18 ans et offrir des services mieux adaptés aux jeunes joueurs de 18-24 ans, qui se sentent moins intégrés dans les groupes de motivation, dont la moyenne d'âge est nettement plus élevée.

Vous trouverez en annexe différents documents et brochures concernant le *Centre Jellinek* (voir annexe 3, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

6.3.4 Groupes de soutien : Gamblers Anonymes Outaouais

Gamblers Anonymes Outaouais est un organisme de soutien pour les personnes aux prises avec un problème de jeu. M. Richard G. a fondé le premier groupe francophone dans l'Outaouais, en 1988, après avoir cheminé pendant quelque temps dans les groupes anglophones d'Ottawa. La première réunion a eu lieu le 4 mars 1988 au sous-sol de l'Église St-Joseph de Hull. L'organisme existe toujours et ses rencontres ont toujours eu lieu dans la même salle depuis sa fondation. *Gamblers Anonymes Outaouais* offre 5 rencontres de groupes de soutien par semaine. Les rencontres sont animées par des anciens joueurs bénévoles. Il y a trois groupes « ouverts » par semaine, c'est-à-dire des groupes qui offrent la possibilité aux membres de la famille de participer aux rencontres. Un groupe « fermé » (joueurs seulement) se réunit une fois par semaine, de même qu'un groupe anglophone.

Voici l'horaire des rencontres :
LUNDI à 19h30 (ouvert) : 1259, boulevard Maloney est à Gatineau
MERCREDI à 19h30 (réunion d'étape fermée): 92, boulevard St-Raymond, bureau 304 à Hull
JEUDI à 19h30 (ouvert, GA / GAM-AMON): 245, boulevard St-Joseph, porte 4 à Hull
VENDREDI à 19h30 (ouvert) : Maison Bruyère, 57, rue Notre-Dame à Aylmer
SAMEDI (ouvert, anglophone): 57, rue Notre-Dame à Aylmer

Il n'existe pas de données formelles sur la clientèle de *Gamblers Anonymes Outaouais*. On estime que 25 à 30 personnes participent aux groupes ouverts du lundi et du jeudi, de 10 à 15 personnes au groupe fermé du mercredi et de 5 à 8 personnes aux groupes du vendredi et du samedi. Le groupe du lundi à Gatineau rassemble davantage de femmes, alors que les groupes de Hull sont plutôt mixtes. La majorité des participants ont entre 40 à 50 ans. Depuis quelques mois, *Gamblers Anonymes Outaouais* possède aussi une ligne d'écoute téléphonique. Les participants aux rencontres de groupe de *Gamblers Anonymes Outaouais* sont recrutés principalement par le bouche à oreille. Les références peuvent aussi provenir du *Centre Jellinek* et du *Centre d'aide 24/7*.

Cap-Santé fournit de l'aide à *Gamblers Anonymes Outaouais* en lui prêtant un local au 92, boulevard St-Raymond à Hull et en lui fournissant du matériel, papier, services de photocopie et de télécopieur, etc.

6.3.5 Conseils financiers : ACEF

Le mandat de *l'ACEF* (Association Coopérative d'Économie Familiale) est d'aider les gens à établir et à gérer leur budget, ainsi qu'à faire face à leurs problèmes d'endettement. Un suivi personnalisé peut être offert aux clients en difficulté. De plus, l'*ACEF* effectue des présentations auprès de groupes et d'organismes sur la planification et la gestion d'un budget.

Face aux personnes ayant des problèmes de jeu, les intervenants de l'*ACEF* travaillent en étroite collaboration avec le *Centre Jellinek*. Les thérapeutes du *Centre Jellinek* peuvent leur référer des personnes qui sont en traitement. De leur côté, les intervenants de l'*ACEF* peuvent aussi référer des gens qui viennent les voir de leur propre chef pour des problèmes financiers liés au jeu au *Centre Jellinek* ou à *Gamblers Anonymes Outaouais*. Si la personne rencontrée ne semble pas prête à effectuer des démarches de traitement et de réadaptation, l'*ACEF* lui fournit le manuel d'auto contrôle de Loto-Québec, une brochure du *Centre Jellinek*, ainsi que le numéro de téléphone de la ligne *Jeu : aide et référence*.

L'*ACEF* a commencé, en mai 2001, à offrir des suivis individuels pour les joueurs. Auparavant, l'organisme avait essayé d'organiser des ateliers de groupe, qui n'avaient pas fonctionné.

En 2001-2002, 15 personnes ou couples furent rencontrés en lien avec des problèmes de jeu; ce nombre est passé à 23 en 2002-2003 (voir annexe 4, section Interventions au niveau régional, cartable 3). Il semble que de nombreux conjoints se présentent à l'*ACEF* afin de se protéger, étant donné qu'ils possèdent des cartes de crédit et des marges de crédit communes avec le conjoint-joueur. La majorité des clients proviennent de la zone urbaine. Les gens rencontrés ne semblent pas en détresse et ce ne sont pas nécessairement des gens aux prises avec de graves difficultés financières. Ils veulent surtout être conseillés en matière de planification et de gestion financière, par exemple

afin d'éviter de ne pas avoir trop d'argent sur eux. Sur les 300 clients du *Centre Jellinek* présentant des problèmes de jeu, seulement 8% ont consulté l'*ACEF* pour des problèmes financiers. L'*ACEF* se propose de consulter la *Maison Jean Lapointe* à ce sujet, car cet organisme rend la consultation financière obligatoire.

Les intervenants de l'*ACEF* à travers le Québec suivent une fois par année une session de formation sur le jeu. En outre, les intervenants de l'*ACEF* de la région de l'Outaouais ont participé l'an dernier à un colloque en santé mentale au CH Pierre-Janet qui comportait un volet sur le jeu.

L'ACEF participe à la Table de concertation régionale sur le jeu pathologique à la Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.

6.4 Interventions préventives au niveau régional

En plus des organismes que nous venons de présenter, 36 autres organismes communautaires de la région ont été contactés dans le but de recenser les interventions ou les activités de prévention en lien avec les jeux de hasard et d'argent en Outaouais. Nous avons contacté différentes maisons de jeunes, des organismes pour personnes âgées, des maisons de la famille, des centres pour femmes victimes de violence, des organismes oeuvrant dans le domaine de la toxicomanie, etc. Un « appel à tous » à été lancé via le *Regroupement des organismes communautaires en santé mentale de l'Outaouais* (ROCSMO). Nous sommes entrés en contact avec des organismes au sein des différents territoires de l'Outaouais. Vous trouverez la liste des organismes contactés en annexe (voir annexe 5, section Interventions au niveau régional, cartable 3). Aucun de ces organismes ne parraine une intervention spécifique, ne participe à des activités de sensibilisation ou n'applique de programme de prévention dans la problématique des jeux de hasard et d'argent. Par ailleurs, nous avons contacté un organisateur communautaire dans chacun des établissements suivants : le CLSC de Hull, le CLSC-CHSLD de Gatineau, le Centre de Santé du Pontiac, le CLSC Vallée-de-la-Lièvre, le Centre de santé Vallée de la Gatineau, le CLSC-CHSLD des Collines, le CLSC-CHSLD Grande-Rivière et le CLSC-CHSLD de la Petite-Nation. Aucun de ces établissements ne comportait dans sa programmation d'intervention spécifique de prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent.

Cela dit, plusieurs organismes rapportent l'existence de nombreux problèmes de jeu dans leur communauté. Par exemple, le *Groupe communautaire Deschênes* (activités sociales, éducatives, de prévention et de sensibilisation pour les résidents) considère qu'il faut aborder cette problématique au sein de la population en général et effectuer de la sensibilisation. Le milieu rural semble aussi touché par la problématique du jeu. La *Maison de la famille de Quyon* souligne qu'en milieu rural les gens vont en ville afin d'obtenir des services d'aide; cela est lié en partie au fait qu'avoir un problème de jeu est tabou et que les gens préfèrent en parler à des inconnus. La *Maison de la famille du Pontiac* considère aussi qu'en milieu rural il y a un besoin de ressources d'aide face aux problèmes de jeu.

D'autres organismes soulèvent l'importance de faire de la prévention et de la sensibilisation. L'organisme *Animation 55 plus* a manifesté un vif intérêt pour le sujet. Pour sa part, l'organisme *Adojeune* a exprimé sa volonté de mettre en place des activités préventives pour les jeunes. Cette maison de jeunes a, semble-t-il, déjà demandé dans le passé une subvention à la Régie régionale pour élaborer de telles activités, mais sans succès.

Certains organismes, comme le *Centre d'intervention et de prévention en toxicomanie de l'Outaouais*, *Le Relais des Jeunes Gatinois* et *Prévention CESAR*, peuvent effleurer le sujet de la dépendance au jeu lorsqu'ils abordent la question des dépendances en général et des toxicomanies. *Prévention CÉSAR* et *Adojeune*, notamment, appliquent le programme *Prisme*, qui vise la prévention des toxicomanies, respectivement dans le territoire de la Petite-Nation et de Gatineau. En abordant le cycle de l'assuétude, le programme *Prisme* traite de diverses dépendances, dont le jeu. En annexe, le lecteur peut prendre connaissance de la mise en situation qui est suggérée dans cette partie du programme (voir annexe 6, section Interventions au niveau régional, cartable 3). Le programme *Prisme* est offert à partir de la 6e année du primaire et, à cette étape, il comprend cinq ateliers. Le programme se poursuit en secondaire II et III avec trois ateliers. Il existe une version parallèle pour les groupes de cheminement particulier au secondaire. L'extrait présenté en annexe provient du programme du secondaire. Pour l'instant, une dizaine de groupes provenant de deux écoles secondaires sont touchés par ce programme, soit l'école secondaire Louis-Joseph-Papineau et J.M. Robert. Au

primaire, sept écoles sont rejointes, à raison de huit groupes d'élèves de 6e année. Les écoles impliquées sont Adrien-Guillaune, St-Cœur-de-Marie, Providence, St-Michel, Centrale, St-Pie-X et Sacré-Cœur.

Pour sa part, *SOS Contact Al-To* (intervention en toxicomanie) possède une case pour le jeu à l'intérieur de sa grille d'intervention.

Par ailleurs, des discussions sur les problèmes de jeu peuvent survenir n'importe quand dans un contexte d'intervention, mais lorsqu'il y a un besoin de suivi individuel, les organismes réfèrent généralement leurs clients au *Centre Jellinek* ou à *Gamblers Anonymes Outaouais*. Pour la majorité des centres pour femmes victimes de violence, des maisons de jeunes et des maisons de la famille, la question du jeu ne semble pas représenter une préoccupation importante actuellement.

Le *Centre de rencontre Arc-en-Ciel Ltée*, un centre d'activités et de loisirs pour les personnes âgées, va à contre-courant de la prévention du jeu en organisant des sorties dans différents casinos. Un voyage au Casino de Montréal est planifié pour le printemps 2003. Des sorties organisées au Casino étaient aussi organisées pour les personnes âgées par *Animation 55 plus* avant l'entrée en fonction de la présente directrice.

À l'autre extrémité de la pyramide des âges, la maison de jeunes l'*Avenue des jeunes* est fière de souligner la mise en place d'un atelier portant sur les jeux d'ordinateur. Plusieurs chercheurs soulignent que l'abus de ce type de jeux constitue un apprentissage « naturel » et une initiation directe à l'univers des appareils de loterie vidéo, des machines à sous et des jeux de casino en général. *Saga Jeunesse* abonde dans le même sens quant à l'existence d'une problématique de jeux d'ordinateur chez les jeunes. *La Pointe aux jeunes* aborde, pour sa part, les habitudes de consommations des jeunes face aux biens et services de façon générale. Les intervenants de cette maison de jeunes constatent que les jeunes investissent des sommes importantes dans des cadeaux de toutes sortes, mais craignent de provoquer des effets pervers en sensibilisant les jeunes aux jeux de hasard et d'argent.

La seule activité récente visant spécifiquement la prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent dans la région s'est déroulée à la *Maison des jeunes du*

Pontiac à Campbell's Bay le 20 février 2003. Au cours d'une *Soirée Casino*, des jeunes étaient invités à jouer à deux différents jeux de roulette et à parier avec de l'argent de Monopoly. Une intervenante du *Centre Jellinek*, Mme Nicole Chaput, participait à l'activité aux côtés des jeunes, tout en observant leurs comportements face au jeu.

L'intervenante procéda ensuite à une démonstration au cours de laquelle elle expliqua, à l'aide d'exemples et avec la participation des jeunes, la notion de hasard, l'illusion de contrôle et l'indépendance des tours. Elle fit participer les jeunes à un exercice avec une pièce de vingt-cinq sous, afin de leur démontrer que les probabilités que la pièce tombe sur le côté « pile » et qu'elle tombe sur le côté « face » sont identiques. Les jeunes furent invités à exprimer les raisons pour lesquelles ils avaient choisi l'un ou l'autre côté, avant que l'intervenante ne leur explique que le joueur a l'illusion de pouvoir contrôler le hasard ou de pouvoir prédire une séquence de pile ou face, alors qu'il n'en est rien.

Elle invita aussi les jeunes à choisir des numéros « chanceux » et à expliquer leurs choix. L'intervenante en vint à expliquer aux jeunes que bien que les nombres aient une signification pour chaque personne, celle-ci n'a plus aucune importance lorsque l'on s'adonne à un jeu de hasard. Ainsi, à la Lotto 6/49, une personne qui choisirait une séquence de 1-2-3-4-5-6 aurait autant de chances de gagner que n'importe qui d'autre. L'intervenante discuta aussi avec les jeunes des sentiments qu'ils ressentaient lorsqu'ils gagnaient ou qu'ils perdaient, afin de leur démontrer comment ces sentiments pouvaient conduire à une dépendance au jeu. Elle expliqua aussi que l'on peut jouer pour le plaisir (même lorsqu'il n'y a pas d'argent réel en jeu), mais que pour certaines personnes le jeu peut devenir, au contraire, une forme d'esclavage et une source de stress importante. Ces personnes veulent constamment « se refaire » face aux pertes encourues et jouent encore et encore en espérant gagner. L'intervenante demanda aux jeunes s'ils avaient déjà parié. Ils répondirent par la négative, jusqu'à ce qu'elle leur demande s'ils n'avaient jamais parié avec leurs amis dans la cours d'école (« Je te bet que... ») ou encore s'ils n'avaient jamais joué à des « gratteux ». La majorité des jeunes répondirent alors de façon affirmative.

Les jeunes qui ont participé à cette activité étaient âgés en moyenne de 10-11 ans. Le groupe comprenait neuf filles et trois garçons. Le lecteur trouvera en annexe le

déroulement de cette activité (voir annexe 7, section Interventions au niveau régional, cartable 3).

À la suite des contacts réalisés dans les différents milieux et auprès des organismes et des établissements régionaux et locaux, nous ne pouvons que conclure que très peu d'efforts sont consentis actuellement à la prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent, tant chez les jeunes que dans la population générale. Les interventions préventives réalisées actuellement auprès des jeunes de la région se limitent presque exclusivement à la dispensation inconstante par les écoles du programme *Moi, je passe*. Ce programme n'est d'ailleurs plus recommandé étant donné le manque de données suffisantes quant à son efficacité.

Quelques organismes offrant des services de première ligne effectuent, à la suite notamment d'une session de formation organisée pour leurs intervenants par le *Centre Jellinek*, de la détection de cas à petite échelle parmi leur clientèle, **sans qu'on puisse véritablement parler de dépistage organisé ou systématique**. Le *Centre d'aide 24/7* a développé son propre guide à l'intention des intervenants, dans lequel on trouve une section consacrée à la sensibilisation des membres de la famille et de l'entourage du joueur, ainsi qu'une autre traitant de la question du jeu excessif chez les jeunes. Par ailleurs, le Casino du Lac-Leamy possède un site Internet comportant une section consacrée à la sensibilisation du public au jeu pathologique : www.casino-du-lac-leamy.com. Comme nous l'avons mentionné précédemment, cette section est commune à tous les casinos du Québec (voir annexe 23, section Interventions préventives au niveau québécois, cartable 2).

6.5 Les interventions recensées hors-Québec

6.5.1 Programmes de prévention et sensibilisation pour les jeunes

***...Sans laisser sa chemise* :**

La Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances a élaboré un programme de sensibilisation et de prévention des jeux de hasard et d'argent pour les élèves de secondaire I à IV , *...Sans laisser sa chemise*. Ce programme comprend un guide de l'animateur et un document de support intitulé *Autres activités et projets de classe*.

Le programme *...Sans laisser sa chemise* a été créé à la fin de 1994 par Bev Mehmel, consultante en éducation préventive aux services liés au jeu chez les jeunes, et Don Ward, consultant en éducative préventive aux services liés au jeu chez les adultes, tous deux de la Fondation Manitobaine. Le programme a été mis à l'essai dans certaines écoles de la région de Winnipeg vers la fin de 1994 et au début de 1995, avant d'être offert à la grandeur du Manitoba. Au cours des trois dernières années, environ 2700 élèves du secondaire de Winnipeg et environ 2300 élèves des régions rurales et du nord du Manitoba ont participé au programme.

La version anglaise du programme, *Keeping Your Shirt On (KYSO)*, a été révisée en 1999 afin d'y intégrer les résultats de quatre années d'expérience dans sa mise en oeuvre. La version française du programme a été revue et corrigée au mois d'août 2000. Le programme est appliqué dans les classes à raison de sessions d'une durée de une à deux heures. Le but de la session est d' « informer les élèves sur les jeux de hasard afin de les aider à prendre des décisions saines et éclairées quant à la conduite à adopter à l'égard de ce type d'activité ». (Guide l'animateur, 2000, p.1) Le guide de l'animateur fournit un ensemble d'outils et d'activités en lien avec les jeux de hasard et d'argent. Un questionnaire sur les faits et mythes du jeu est administré aux élèves. Ce questionnaire explore les attitudes et croyances des jeunes en lien avec la notion de hasard, les probabilité de gains, l'indépendance des tours, les superstitions, les raisons de jouer et les formes de jeu les plus populaires. Le guide de l'animateur fournit des informations supplémentaires et des activités en lien avec le questionnaire. Ainsi, l'animateur fait participer les élèves afin :

- De définir les jeux de hasard et d'argent
- D'identifier les différents types de jeu
- D'énumérer les raisons pour lesquelles les gens s'adonnent au jeu
- D'expliquer comment le jeu fonctionne
- D'aborder des questions d'ordre juridique (non applicable au contexte québécois)
- D'aborder la dépendance au jeu, la période de transition durant laquelle le jeu devient un problème pour les adolescents, ainsi que les impacts du jeu sur la vie familiale.

Par ailleurs, une autre partie du programme porte sur les moyens de jouer « en toute sécurité » et une autre encore suggère des façons d'aider un ami et fournit les coordonnées des ressources d'aide disponibles dans la communauté. Le document de support *Autres activités et projets en classe* est également disponible et peut être utilisé dans le cadre du programme ou séparément. Les activités suggérées comprennent des études de cas, des questions de réflexion, des formules de débats, des entrevues avec des joueurs, l'analyse d'annonces publicitaires sur le jeu diffusées dans les médias et des entrevues avec des détaillant de billets de loteries ou d'appareils de loteries vidéo.

Ce programme fut évalué en juillet 2002 par David Patton et Jastej Dhaliwal. Il semble que le programme améliore de façon significative les connaissances des jeunes face aux jeux de hasard et d'argent. Au pré-test, le groupe contrôle a répondu correctement en moyenne à 56,4 % des questions, soit approximativement 8,5 questions sur 15. Au pré-test, le groupe expérimental a, pour sa part, obtenu une moyenne de bonnes réponses de 8,3 questions sur 15, soit un pourcentage de réponses correctes de 55,1 %. La différence entre les groupes au pré-test n 'était pas statistiquement significative. Par contre, au post-test, réalisé 6 mois après la réalisation des activités du programme, le groupe expérimental a obtenu une moyenne de bonnes réponses de 69,2 % (10,4 bonnes réponses), comparativement à 59,1 % chez le groupe contrôle (environ 8,9 bonnes réponses). Ce résultat s'avérait statistiquement significatif (Patton & Dhaliwal, 2002, p.9).

Les effets sur les attitudes et les comportements face au jeu n'ont pas été mesurées. Par ailleurs, nous ne savons pas si l'effet du programme sur les connaissances des joueurs s'est maintenu dans le temps et nous ignorons comment il influence les comportements de jeu à long terme. Le lecteur intéressé peut consulter le rapport d'évaluation à notre Centre de documentation. Le guide de l'animateur, le document intitulé *Autres activités et projets de classe* et une affiche promotionnelle sont disponibles en annexe (voir annexe 1, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

After the beep :

After the beep est le résultat d'un concours organisé par le Responsible Gambling Council de l'Ontario (RGCO) auprès d'élèves du niveau secondaire. Les participants étaient invités, à travers la mise en œuvre d'une pièce de théâtre, à susciter une

discussion sur les problèmes qui peuvent survenir chez les adolescents qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent. La vidéo *After the beep*, d'une durée de 22 minutes, est basée sur le scénario soumis par l'équipe gagnante du concours. Il met en scène quatre étudiants à leur première année d'université. Le personnage principal a reçu une bourse d'études pour pratiquer la natation et il est aux prises avec un problème de jeu qui aura des répercussions néfastes sur sa situation financière, sur sa vie sociale et sur sa performance scolaire. La présentation de la pièce *After the beep* est suivie d'une discussion avec les élèves spectateurs et des informations sur les ressources d'aide disponibles leur sont ensuite fournies. Un guide de l'animateur accompagne le scénario de la pièce.

Deux tournées de la pièce *After the beep* ont été effectuées dans les écoles secondaires de l'Ontario. Plusieurs écoles ont été visitées dès le mois d'octobre 2000 et la deuxième tournée a débuté en octobre-novembre 2001. La première tournée a permis de rejoindre environ 20 000 élèves dans 80 écoles, et la deuxième 12 065 élèves fréquentant 43 écoles dans la province. Au total, plus de 30 000 étudiants ont assisté à la pièce de théâtre et 123 écoles secondaires ont été visitées. Une évaluation de l'initiative *After the beep* a été réalisée lors de chacune des deux tournées. Après la première tournée, un questionnaire a été administré à un échantillon de 1 042 élèves ; 88,5 % d'entre eux ont aimé la pièce, 86 % l'ont trouvée réaliste, 79 % ont considéré que le jeu des acteurs était crédible. Par ailleurs, 30,1 % des répondants avaient le sentiment que *After the beep* les avait fait réfléchir différemment quant à la question du jeu et 90,3 % considéraient que la pièce était une bonne façon de les informer à propos du jeu. (RGCO, *After the beep* Évaluation 1, p.2-5)

La deuxième tournée de la pièce *After the beep* a été évaluée auprès de 1965 étudiants. 79,2 % disaient avoir aimé la pièce, 78,8 % l'ont trouvé réaliste et 77,4 % ont considéré le jeu des acteurs comme étant crédible. Environ le quart des élèves avaient le sentiment que *After the beep* les avait fait réfléchir différemment à propos de la pratique du jeu, et 86,5 % considéraient que la pièce était une bonne façon de les informer à propos du jeu. (RGCO, *After the beep* Évaluation 2, p.1-5) Les documents d'accompagnement du programme *After the beep*, ainsi que les deux évaluations de la pièce, sont présentés en annexe (voir annexe 2, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

***Three-of-a-Kind* :**

La pièce *Three-of-a-Kind* du Responsible Gambling Council de l'Ontario (RGCO) traite également des problèmes pouvant résulter de la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents. Ce projet fut inspiré par les gagnants d'un concours *Responsible Gambling Drama Projet* du RGCO. La pièce comporte trois courtes scènes touchant le jeu et les jeunes. Par la suite, l'auditoire est interpellé et est invité à se prononcer sur ce qui peut se produire lorsque le jeu devient plus qu'un simple jeu. *Three-of-a-Kind* visitera 70 communautés et plus de 100 écoles entre octobre 2002 et avril 2003. Vous trouverez en annexe des documents en lien avec le projet *Three-of-a-Kind* (voir annexe 3, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

***Know the score* :**

Know the score du Responsible Gambling Council de l'Ontario (RGCO) s'adresse aux étudiants de niveau post-secondaire. Il s'agit d'un programme de sensibilisation destiné à informer les jeunes sur les signes précurseurs du développement d'un problème de jeu et sur les ressources d'aide qui sont offertes dans la communauté. *Know the score* visitera 18 universités et collèges de l'Ontario entre septembre 2002 et mars 2003. La liste des établissements d'enseignement visités est fournie en annexe, de même que les documents généraux traitant du programme *Know the score* (voir annexe 4, section Interventions hors-Québec, cartable 3). Comme tous les autres documents produits par le Responsible Gambling Council dont il a été question dans cette sous-section, ceux-ci existent seulement en version anglais.

***Kids don't gamble...Wanna Bet ?* :**

Kids don't gamble... Wanna Bet ? est un programme de sensibilisation et de prévention du jeu de la North American Training Institute, situé au Minnesota. Ce programme comprend un guide pour l'animateur, un guide d'enrichissement pour les élèves et les familles, des cartes *Wanna Bet ?* et un vidéo d'une durée de 11 minutes. Ce programme vise à faire connaître un modèle de prise de décisions et de résolution de problèmes axé sur la promotion de la santé. Il cible les jeunes de la 3ème année du primaire aux jeunes de secondaire II. On y explore, entre autres, les habiletés nécessaires à la prise de décisions, la notion de hasard, les probabilités et les raisons pour lesquelles les enfants s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent. Ce programme a été conçu uniquement en

anglais. Vous trouverez en annexe une brochure décrivant le contenu du programme (voir annexe 5, section Interventions hors-Québec, cartable 3)

Youth making choices :

Youth making choices est un programme sur CD-ROM élaboré par le Problem Gambling Service et par le Centre for Addiction and Mental Heath, fondé par l'Ontario Problem Gambling Research Center. Ce document interactif a été conçu pour les jeunes et il comporte plusieurs sections distinctes. La première section est constituée d'une vidéo démontrant comment un problème de jeu peut se développer. Divers éléments y sont abordés, tels la notion de hasard, les problèmes de jeu, l'idée de se « refaire » et la différence entre l'argent réellement gagné et les sommes investies. La deuxième section présente une vidéo abordant le fait que des jeunes peuvent utiliser le jeu afin de faire face à leurs problèmes. Cette vidéo introduit la question des habiletés relationnelles et communicationnelles, ainsi que la notion d'expression de soi. Une autre section du CD-ROM permet aux jeunes de jouer de façon virtuelle aux machines à sous des casinos. Une autre section comporte des explications sur différentes croyances reliées aux jeux de hasard et d'argent : l'indépendance des tours, la différence entre les jeux d'habiletés et les jeux de hasard, les séquences que notre cerveau forme inconsciemment pour laisser présager que nous allons éventuellement gagner... À la fin de cette section, deux quizz permettent d'évaluer les connaissances acquises. Finalement, une dernière section comporte une vidéo mettant en scène un jeune qui discute de son problème de jeu et des répercussions de ce problème sur sa vie personnelle.

Un guide pour l'enseignant accompagne le CD-ROM. Il comprend un ensemble d'informations relatives aux jeux de hasard et d'argent. Une première partie aborde les notions de hasard et les probabilités. Il y est question des jeux d'habiletés et des jeux de hasard, du caractère incertain du hasard, des séquences que le cerveau se crée, des probabilités de gains, de l'indépendance des tours et des pourcentages de retour (dans les jeux de casinos par exemple). Une seconde partie aborde les façons de gérer les événements stresseurs et les problèmes qui peuvent survenir dans notre vie quotidienne. Il est question des différentes stratégies de gestion et de résolution de problèmes. Une troisième partie traite des effets négatifs des jeux de hasard et d'argent

et des façons d'éviter de développer un problème de jeu (voir annexe 6, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

6.5.2 Sites Internet interactifs pour les jeunes

Il existe des sites Internet intéressants sur les jeux de hasard et d'argent en Ontario et en Alberta. Ces sites sont conçus entièrement en anglais.

YouthBet.net :

YouthBet.net www.youthbet.net est un site qui vise à informer les jeunes, de façon divertissante, sur la problématique des jeux de hasard et d'argent. Le site est piloté par l'Université de Toronto et il est présentement en cours d'évaluation. Les résultats sont attendus pour le mois d'avril 2003. La page d'accueil illustre différents milieux de vie à partir desquels les jeunes peuvent accéder à des informations sur les jeux de hasard et d'argent. Il y a le centre communautaire, la bibliothèque, le dépanneur, la ruelle, la cour d'école et le casino. En cliquant sur ces icônes, les jeunes peuvent aussi tester leur capacité à jouer de façon responsable en participant à des jeux virtuels. Par exemple, au casino, les jeunes sont invités à jouer aux machines à sous et ils disposent d'un montant de 100 $ gagné grâce à un travail à temps partiel. Ils décident des montants à miser à chaque tour, tout en se faisant rappeler qu'ils doivent également, au cours de la semaine, acheter des billets d'autobus et leur dîner. Des avertissements apparaissent au cours de la session afin de leur indiquer combien ils ont perdu et le montant qu'il leur reste. À la fin de la partie, un bilan de la session de jeu est fourni.

On fournit aussi aux jeunes qui le désirent des pistes pour encadrer leur pratique des jeux de hasard et d'argent. Des informations sur les signes permettant d'identifier une personne ayant développé un problème de jeu et sur les raisons pour lesquelles les personnes développent un problème de jeu sont également disponibles sur le site, de même que des suggestions pour aider un ami aux prises avec un problème de jeu. Des groupes de discussions en ligne sont également mis à la disposition des utilisateurs. Le lecteur trouvera en annexe des reproductions de plusieurs pages du site *youthbet*.net, ainsi que le plan général du site (voir annexe 7, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

ZOOT2 :

L'Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC), une agence du gouvernement de l'Alberta, propose plusieurs sites Internet en lien avec les jeux de hazard et d'argent. L'AADAC pilote notamment le site *ZOOT2* www.zoot2.com, qui est destiné aux jeunes et qui aborde simultanément les différents thèmes suivants: l'alcool, les drogues, les jeux de hasard et d'argent et le tabac. Le site fournit des informations factuelles en lien avec ces diverses thématiques. En ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent, on y traite des jeux légaux et illégaux, des problèmes qu'entraînent les jeux de hasard et d'argent, des signes précurseurs du développement d'un problème de jeu et des mythes entourant ces activités. Le site Internet *ZOOT2* vise davantage le développement des compétences sociales et personnelles des jeunes de façon globale, ainsi que la prise de décisions éclairées. Vous trouverez en annexe des extraits des rubriques qui traitent de ces aspects (voir annexe 8, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

On aborde, dans différentes sections du site, des notions comme l'expression des sentiments, l'image de soi, les étapes à franchir afin de prendre une bonne décision et l'amitié. Une des sections, *Get it back*, s'adresse plus spécifiquement aux jeunes qui désirent mettre fin à leur consommation d'alcool ou de drogues, ou encore à leur pratique du jeu. On y retrouve des informations pour les aider en ce sens, qui tablent sur le développement de leurs compétences personnelles et sociales. Plusieurs jeux interactifs sont également offerts sur le site. Par exemple, il y a un jeu de *Snakes and ladders* comportant des questions sur l'alcool, les drogues, le tabac ou le jeu. Mentionnons aussi le jeu des « mots cachés », qui constitue un rappel des termes utilisés dans les rubriques informatives situées un peu partout sur le site et de leur signification. Enfin, une section complète est consacrée à la description des services de l'AADAC.

Aadac4kids :

Le site *Aadac4kids* www.aadac4kids.com, qui relève également de l'Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC), vise plus particulièrement les enfants. Diverses informations factuelles sur le jeu y sont offertes dans un langage adapté aux enfants. Les jeux de hasard et d'argent sont définis et les raisons pour lesquelles les personnes y participent, de même que les caractéristiques des joueurs, y sont décrites. On conseille

les enfants sur les façons saines de jouer et on leur illustre les signes précurseurs d'un problème de jeu. Le site comprend également différents amusements pour les enfants.

Sa philosophie d'intervention, comme celle du site *ZOOT2*, est clairement basée sur le développement des compétences sociales et personnelles des enfants. On y aborde de façon simple des thèmes comme la connaissance et l'image de soi. Il est aussi question des peurs, de prise de décisions, de résolution de problèmes lors de moments difficiles et de l'importance de l'amitié. Vous pouvez consulter en annexe des reproductions du site Internet et le plan général du site (voir annexe 9, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

Les sites Internet *YouthBet.net*, *ZOOT2* et *Aadac4kids* sont beaucoup plus intéressants et attirants pour les jeunes que le site québécois de Tel-Jeunes, par exemple, notamment à cause de leur contenu résolument interactif. Le site *YouthBet.net* traite spécifiquement des jeux de hasard et d'argent, tandis que les sites de l'AADAC *ZOOT2* et *Aadac4kids* visent plutôt le développement de compétences personnelles et sociales des jeunes, afin que ceux-ci puissent prendre des décisions éclairées face à un ensemble de problématiques. Cette approche concorde davantage avec la perspective globale et intégrée du développement des jeunes qui est préconisée dans le programme national de santé publique et dans l'entente récente convenue entre le MEQ et le MSSS. Par contre, le site Internet *YouthBeth.net* fournit aux jeunes des informations adaptées et de grande qualité sur les problèmes reliés jeux de hasard et d'argent et sur les façons de les éviter.

6.5.3 Sites Internet pour les parents et enseignants - professionnels et chercheurs

Un autre site Internet de l'Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC) vise les parents et les enseignants : http://parentteacher.aadac.com/. Il s'agit du pendant, destiné à la clientèle adulte, du site *ZOOT2* conçu pour les jeunes dont il a été question plus haut. Ce site représente une source d'informations exceptionnelle. Une série d'articles et de documents PDF en lien avec la consommation d'alcool, la consommation de drogues et les jeux de hasard sont mis à la disposition des visiteurs. Par exemple, un des documents proposés s'intitule « ABC Fact Sheets » et il comporte, sur deux pages,

des informations générales sur le jeu, sur ses impacts négatifs et sur les signes permettant de reconnaître qu'une personne présente un problème de jeu. Un autre document présente les statistiques de l'AADAC concernant le jeu. Dans la partie du site consacrée aux enseignants, la philosophie d'intervention de l'AADAC, fondée sur le développement des compétences génériques des jeunes, est présentée en détail et de nombreux outils pédagogiques, adaptés spécifiquement pour les niveaux primaire, secondaire et post-secondaire, sont proposés.

Des dépliants traitant de différents thèmes en lien avec le jeu sont également disponibles en marge du site Web. L'un d'eux aborde le fait de se sentir concerné par le problème de jeu d'un collègue de travail. Un autre traite de la prévention du jeu chez les jeunes, du rôle des parents et des signes du développement d'un problème de jeu chez l'adolescent. Dans un autre dépliant, il est question de la prévention de la rechute dans les problèmes d'alcool, de drogues et de jeu. Un autre traite de la place des des loisirs dans le processus de rétablissement.

Le site « parent teacher » permet aussi d'accéder aux rapports de recherche de l'AADAC. Le lecteur trouvera en annexe des reproductions d'extraits du site (voir annexe 10, section Interventions hors-Québec, cartable 3). Par ailleurs, le site http://corp.aadac.com est le site corporatif de l'AADAC et il offre sensiblement les mêmes éléments en lien avec le jeu que le site des parents et enseignants. Ce dernier site peut être particulièrement intéressant pour les professionnels et les chercheurs exerçant dans le domaine des jeux de hasard et d'argent. Tous ces sites existent exclusivement en anglais.

6.5.4 Dépliants et documents d'information sur les jeux de hasard et d'argent

La Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances (Addictions Foundation of Manitoba) a produit plusieurs documents en français consacrés à la prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent. Le document *Quelques données sur les jeux de hasard* et un manuel sur les jeux de hasard intitulé *Se préparer au changement* sont notamment disponibles.

Quelques données sur les jeux de hasard apporte une foule d'informations concernant les jeux de hasard et d'argent. On y propose dans le premier chapitre une définition des jeux de hasard et on y explique les différents types de jeux de hasard et les probabilités de gains. Le chapitre suivant aborde les attraits du jeu, la dépendance et les pièges de la pensée. Il est question de l'évolution des jeux de hasard à travers le temps, de l'origine de certains jeux de hasard, des jeux à travers le monde et de la conjoncture canadienne et manitobaine en ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent. Il est également question dans le document de la prévalence du jeu pathologique au Manitoba et des conséquences de ce phénomène. Finalement, on y aborde la question du jeu chez les jeunes et des jeux de hasard sur Internet.

Un manuel sur les jeux de hasard, *Se préparer au changement*, a également été publié par la Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances. Il propose d'abord une mise en contexte des jeux de hasard et d'argent dans notre société d'hier et d'aujourd'hui. On y aborde aussi les raisons qui poussent à jouer et les types de jeux pratiqués. Une autre section traite de la notion de hasard, des probabilités de gains et de l'indépendance des tours. On distingue un comportement récréatif d'un comportement problématique, on décrit les différentes phases à travers lesquelles passe un joueur, les raisons poussant les personnes à jouer en tenant compte de facteurs externes (accessibilité, caractéristiques des jeux, facteurs socio-économiques) et internes (illusion de contrôle, superstitions, idées erronées). Une histoire de cas est présentée à des fins de discussion. On décrit également dans le manuel les symptômes du joueur pathologique et les conséquences du jeu. Une autre section apporte des conseils afin d'éviter les problèmes reliés au jeu, par exemple en se fixant une limite d'argent et de temps. On traite aussi des étapes à franchir par une personne qui désire se libérer de ses habitudes de jeu. Finalement, une section traite de la famille du joueur, de ce que l'entourage peut ressentir et peut entreprendre pour l'aider. Le document intégral est disponible sur le site Internet de la Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances www.afm.mb.ca. Un questionnaire destiné à déceler si une personne a un problème de jeu est également présenté sur ce site (voir annexe 11, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

Trois dépliants sur le jeu ont aussi été publiés par la Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances : 1) *En sortir gagnant. Les jeux de hasard et vous. Miser sur le*

changement, 2) *En sortir gagnant. Les jeux de hasard et la famille. Des choix gagnants pour la famille* et 5) *En sortir gagnant. Les jeux de hasard et les aînés. Maîtriser les règles du jeu.* Par ailleurs, la Fondation a également publié un petit guide intitulé *Êtes-vous obsédé par le jeu ?*, qui définit le jeu de hasard et d'argent et explique à partir de quel moment le jeu cesse d'être un jeu pour devenir un problème de comportement. Un autre petit guide, *Indices montrant qu'un enfant est peut-être victime du jeu : Guide à l'intention des parents et des enseignants*, contient une énumération des indices les plus courants permettant d'identifier un jeune qui est obsédé par le jeu.

6.5.5 Autres programmes de prévention/sensibilisation et de formation

North American Training Institute :

Le North American Training Institute (NATI) a élaboré différents programmes de prévention et de formation des intervenants sur les jeux de hasard et d'argent. Deux de ces programmes sont destinés aux personnes âgées : *Gambling Away the Golden Years* et *In Search of balance*. Des programmes de formation ont également été développés par NATI pour les employés de l'industrie du jeu, tels les employés des casinos. NATI offre aussi des cours en ligne aux professionnels et aux intervenants désireux de se perfectionner sur la problématique des joueurs pathologiques. Ces différents programmes de prévention/sensibilisation et de formation ne sont accessibles qu'en anglais. Vous trouverez en annexe des brochures décrivant les contenus les différents programmes (voir annexe 12, section Interventions hors-Québec, cartable 3).

Programme LESA :

Le programme Lifestyle Enrichment for Senior Adults (LESA) du Ottawa's Centretown Community Health Centre offre des services de traitement pour les personnes âgées de 55 ans et plus en regard de problèmes d'alcool, de toxicomanie, de dépendance aux médicaments et de jeu. LESA possède une intervenante bilingue. Trois types de service sont offerts :

1- Consultations sur place, au domicile de la personne ou par téléphone ;
2- Groupes de soutien ;
3- Activités et loisirs (1 fois / mois).

Le Centre communauire Centretown est le seul organisme de la région, côtés ontarien et québécois confondus, qui intervient spécifiquement auprès des personnes âgées aux prises avec un problème jeu excessif. Une intervenante, Aude Bélanger, effectue sur demande des présentations en français pour les intervenants œuvrant auprès des personnes âgées et pour des groupes de personnes âgées. Vous trouverez en annexe une brochure décrivant le programme LESA, de même que des exemplaire des cartes qui sont distribuées dans le cadre du programme (voir annexe 12, section Interventions hors-Québec, cartable 3). On trouve notamment à l'endos de ces cartes des conseils favorisant le jeu « sans problème » : laisser les cartes bancaires à la maison, ne pas tenter de se refaire, prendre des pauses, établir une limite de temps...

7. Bilan des interventions efficaces

À ce stade, le lecteur aura pris connaissance d'une grande quantité d'informations. Il faut maintenant commencer à les organiser en vue de déboucher sur l'action. C'est ce que nous ferons dans cette section. Avant d'aborder de façon habituelle le sujet des « interventions efficaces » de prévention des problèmes liés au jeu (« les arbres »), il nous semble important de reculer de quelques pas pour regarder « la forêt ». La première partie de cette section, que nous avons intitulée « Stratégie d'ensemble », propose donc une vision d'ensemble de la problématique, en lien avec l'importance relative des déterminants, les données de prévalence, les tendances attendues dans l'évolution des phénomènes et les ressources disponibles.

7.1 Stratégie d'ensemble

Un certain nombre de constats sont difficilement contestables. Les jeux de hasard et d'argent sont présents dans plus d'un foyer québécois sur quatre. Le jeu fait partie de la culture populaire, est considéré d'abord comme un divertissement (au pire comme une « taxe volontaire ») et suscite, somme toute, très peu de débats critiques. De plus, la très grande majorité des joueurs ne présentent aucun signe ou symptôme de problèmes liés au jeu. Par ailleurs, l'État québécois, par l'entremise de Loto-Québec et de ses filiales, prêche une attitude responsable face au jeu et s'implique, notamment financièrement, dans la recherche, la sensibilisation de la population, la détection des joueurs problématiques et leur référence à des ressources d'aide, de traitement et de réadaptation. Que peut-on faire de plus ?

L'envers de la médaille, c'est que les problèmes de santé et les problèmes sociaux reliés aux jeux de hasard et d'argent affectent un grand nombre de personnes. Selon les estimés de prévalence les plus conservateurs qui ont été présentés à la section 4 de ce document, 1,2 % des résidents de l'Outaouais âgés de 15 ans et plus seraient des joueurs pathologiques, soit plus de 3 000 personnes ! La prévalence des joueurs « problématiques » s'élève, elle, à 2,8 %, soit plus de 7 000 personnes. En plus de ces 10 000 individus affectés par des problèmes, il faut considérer les effets de l'appauvrissement de la « taxe volontaire » sur la majorité des joueurs qui, sans

rencontrer les critères de jeu excessif (problématique ou pathologique), perdent de l'argent au jeu. La littérature est claire à cet effet : il s'agit d'une taxe « régressive », dans le sens qu'elle atteint de façon disproportionnée les individus et les familles les plus pauvres de la société. Par ailleurs, il faut aussi parler d'une tendance à la hausse des problèmes de jeu, notamment à cause de l'entrée sur le « marché » d'une génération de jeunes plus familiers avec les environnements virtuels, les jeux électroniques et l'omniprésence de l'offre de jeu.

Le « bassin » des joueurs est illusté à la figure suivante (voir page 113). Selon notre hypothèse, le taux de « transformation » des joueurs « responsables » en joueurs excessifs demeurera constant ou aura tendance à augmenter au cours des prochaines années, toutes choses étant égales par ailleurs. Plus il y aura de joueurs, plus il y aura de joueurs à problèmes. Des facteurs extrêmement puissants, que nous avons déjà vus à l'œuvre en lien avec les produits du tabac ou l'alcool, assurent à Loto-Québec et à l'État un renouvellement assuré de sa clientèle, ne serait-ce que par un effet de générations. Une offre de jeu omniprésente, une accessibilité en hausse constante, une variété de produits sans cesse accrue et une image corporatiste « glamour » constituent notamment les ingrédients d'un marketing de plus en plus efficace. Le « bassin » de joueurs augmente beaucoup plus vite qu'il ne se vide !

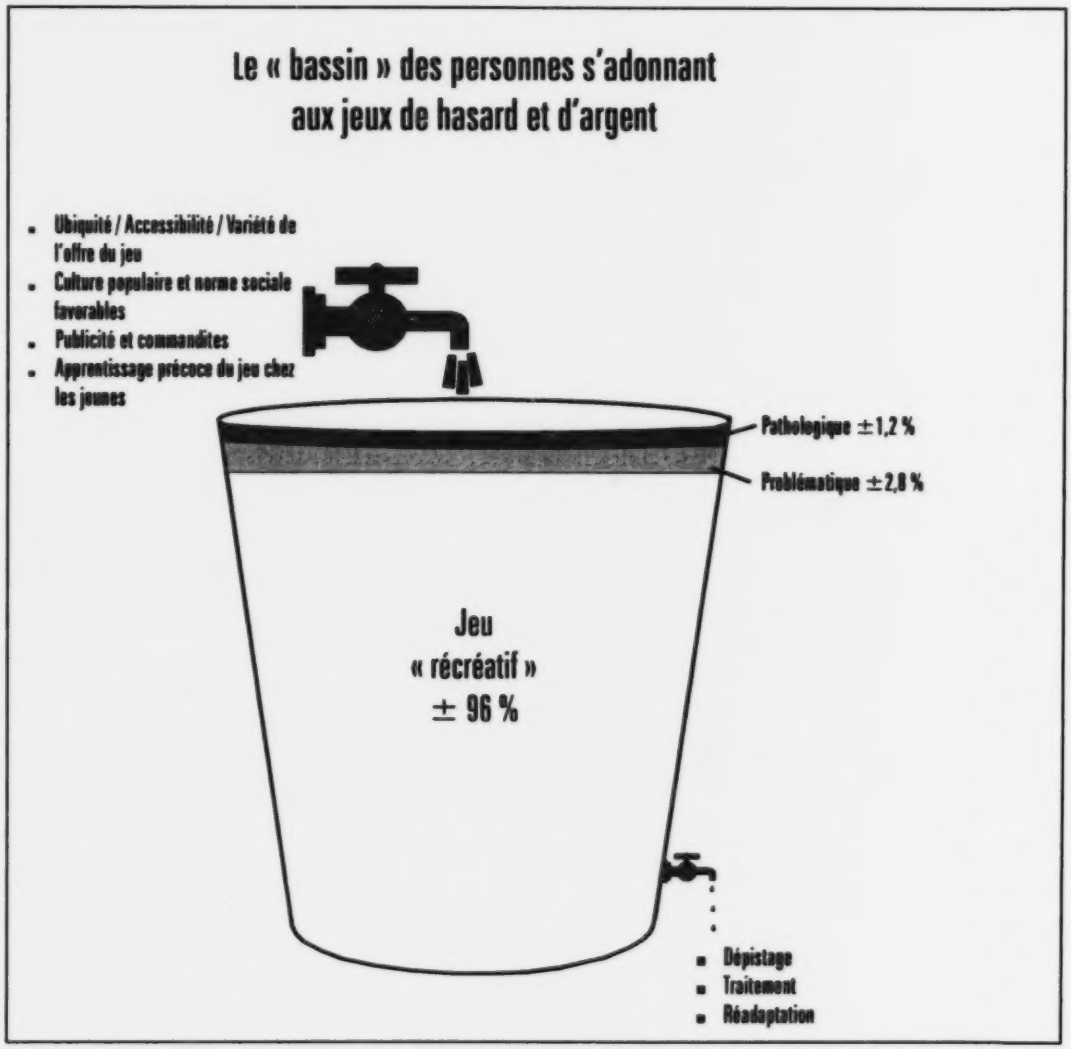
Le dépistage n'est ni efficace, ni coût-efficace, pour les raisons que nous avons mentionnées précédemment. Par ailleurs, les ressources de traitement et de réadaptation, qui dans un monde idéal seraient illimitées, n'arrivent pas actuellement à rejoindre plus de 2 % des joueurs qui en auraient besoin. De plus, leur efficacité eu égard à l'objectif ultime du traitement, c'est-à-dire l'abstinence, est inconnue. La logique de travailler en amont, notamment en agissant de manière à réduire l'accessibilité aux jeux les plus dommageables (appareils de loterie vidéo, machines à sous et jeux de casinos), apparaît comme une évidence, nonobstant le fait que les budgets consacrés actuellement à l'auto-identification (Mise sur toi, lignes téléphoniques de référence, etc.), au traitement et à la réadaptation des joueurs excessifs soient beaucoup plus importants que ceux dévoués à la prévention.

Par ailleurs, les ressouces consacrées au traitement et à la réadaptation des joueurs ne sont pas illimitées. Il est alors permis de se demander si la stratégie actuelle de

sensibilisation des intervenants et de « dépistage » qui a été mise en place, et qui est destinée à amener activement de nouveaux clients vers les ressources de traitement, permet à celles-ci de traiter en priorité les joueurs qui présentent les problèmes les plus sévères. Une stratégie alternative pourrait consister en une pré-sélection de la clientèle, favorisée par un meilleur partenariat avec les professionnels de la santé qui voient le plus grand nombre de joueurs et qui sont le plus en mesure de les évaluer et de les motiver à chercher de l'aide, notamment les médecins. On compte plus de 400 médecins dans la région de l'Outaouais, dont 280 omnipraticiens et médecins de famille.

La Régie régionale de Montréal-Centre a adopté l'an dernier une stratégie de détection de cas par les médecins et a développé des outils à cet effet. Les recherches démontrent que les joueurs pathologiques et problématiques consultent souvent le médecin pour des symptômes reliés au stress, comme les maux de tête, les maux de dos, les problèmes gastro-intestinaux, l'insomnie ou pour des préoccupations concernant l'alimentation, le poids corporel, etc. Une proportion significative de ces joueurs souffre également de problèmes de santé mentale : dépression, toxicomanie, troubles d'anxiété, déficit de l'attention, etc. Les médecins sont donc susceptibles de voir plusieurs joueurs dans leur clientèle. Ils sont relativement nombreux dans le réseau des services. Ils sont formés en épidémiologie et sont familiers avec les limites des tests de dépistage. Ils peuvent avoir une influence très importante sur leurs patients, soit en prodiguant des recommandations directes à leurs patients sur leurs comportements à l'égard du jeu, soit en les encourageant à chercher de l'aide spécialisée ou en les référant directement à une ressource de support, de traitement ou de réadaptation.

FIGURE 1



7.2 Interventions efficaces et prometteuses

D'entrée de jeu, nous reproduirons ici un avis rédigé par quatre experts de santé publique, membres de la Table de coordination nationale en promotion-prévention, visant à faire le point sur l'état des connaissances concernant les interventions efficaces et prometteuses de prévention des problèmes liés au jeu. Nous commenterons ensuite le contenu de cet avis et y apporterons certaines nuances de notre crû, inspirées du bilan des interventions existantes que nous avons nous-mêmes réalisé.

Voici donc le texte intégral de l'avis :

« Le 2 décembre 2002

Aux : Membres de la Table de coordination nationale en promotion-prévention

De : Ginette Lafontaine, DSP Montérégie
Lyne Jobin, MSSS
Réal Morin, INSPQ
Marie-Thérèse Payre, DSP Estrie

Objet : Recommandations aux régions quant aux interventions de prévention à inscrire dans les plans d'action sur le jeu pathologique

---

Bonjour,

Tel que convenu lors de la dernière rencontre de la Table de concertation nationale en promotion-prévention, nous avons eu une rencontre téléphonique afin de dégager des recommandations à transmettre aux régions dans le cadre de l'élaboration des plans d'action régionaux sur le jeu pathologique. Nous avons procédé rapidement compte tenu des courts délais dont nous disposons, les plans d'action devant être remis au MSSS d'ici la mi-décembre. Madame Mireille Lajoie avait aussi été identifiée par la TCNPP pour faire partie du groupe, mais elle n'a pu se joindre à nous.

Les recommandations suivantes ont vite fait l'objet d'un consensus dans notre groupe. De plus, nos recommandations s'harmonisent bien avec les discussions qui ont eu cours à la table provinciale des répondants sur le jeu pathologique à laquelle participe Madame Payre, ainsi qu'avec le Programme national de santé publique.

En ce qui concerne les interventions auprès des jeunes :

EN L'ABSENCE DE DONNÉES SUR LA PRÉVALENCE DE LA PROBLÉMATIQUE CHEZ LES JEUNES, EN L'ABSENCE DE CONNAISSANCES SUR LA PERTINENCE D'UNE PRÉVENTION SPÉCIFIQUE AU JEU AUPRÈS DES JEUNES, ET COMPTE TENU DES ORIENTATIONS PRISES PAR LE MSSS ET LE MÉQ À L'EFFET DE PRIVILÉGIER DES APPROCHES PRÉVENTIVES GLOBALES CHEZ LES JEUNES, IL EST RECOMMANDÉ DE :

- Cibler le développement des compétences personnelles et sociales des enfants et des jeunes, tel que recommandé pour la prévention de l'ensemble des problèmes d'adaptation sociale. Pour ce faire, implanter les mesures prévues au Programme national de santé publique en lien avec ces problèmes. Il est à noter que ces mesures doivent être déployées au cours des années 2003-2005 :

  - ✓ intervention globale et intégrée pour promouvoir la santé et le bien-être des enfants et des adolescents et pour prévenir différents problèmes d'adaptation sociale, et ce, en collaboration avec le réseau de l'éducation et les autres partenaires communautaires.

- ✓ interventions visant le développement des habiletés sociales des enfants (Programme expérimental de Montréal – Fluppy) dans les milieux scolaires primaires défavorisés.

➢ Ne pas favoriser l'implantation du programme «Moi, je passe» puisque nous n'avons pas, à ce jour, de données suffisantes quant à son efficacité. De plus, une telle implantation s'inscrirait difficilement dans l'approche privilégiée par le Programme national de santé publique qui vise davantage à intervenir de façon globale et intégrée. Enfin, ce programme nous semble peu adapté aux nouvelles orientations du Programme de formation de l'école québécoise et ne respecterait pas le cadre d'entente entre le MSSS et le MÉQ qui est à se finaliser.

En ce qui concerne les interventions dans les milieux de travail :

➢ Inscrire la réalisation d'activités d'information et de sensibilisation sur le jeu excessif à l'intérieur d'un ensemble d'activités relatives à la promotion de la santé et du bien-être ainsi qu'à la prévention en milieu de travail, notamment des problèmes d'adaptation et d'intégration sociale.

➢ Ce type d'activité est prévu au Programme national de santé publique, mais ne figure pas parmi les activités à déployer au cours du premier cycle d'implantation du programme, soit de 2003 à 2005.

En ce qui concerne les interventions auprès des communautés culturelles et auprès des personnes âgées :

➢ Inscrire la réalisation d'activités d'information et de sensibilisation sur le jeu excessif à l'intérieur d'un ensemble d'activités relatives à la promotion de la santé et du bien-être ainsi qu'à la prévention.

➢ Ce type d'activité n'est toutefois pas prévu au Programme national de santé publique.

En ce qui concerne le dépistage et l'intervention auprès des personnes vulnérables :

➢ Ne pas prévoir la mise en place d'un programme de dépistage du jeu pathologique, car il n'y a actuellement aucun outil valide de dépistage disponible ou en élaboration. Si un tel outil était développé et validé dans le futur, il faudrait s'assurer que son utilisation respecte l'ensemble des critères recommandés pour l'implantation d'un programme de dépistage.

➢ Par ailleurs, dans la région de l'Outaouais, un outil de **détection de cas** ainsi qu'une formation pour les intervenants de première ligne sont actuellement en expérimentation, et il semble que la DGSAP du MSSS prévoit l'implanter dans tout le Québec si les résultats sont positifs.

En ce qui concerne la recherche :

➢ Il serait intéressant de signifier aux responsables du dossier du jeu pathologique à la DGSAP du MSSS nos besoins en terme de développement des connaissances car un budget spécifique est affecté à la recherche. Ces besoins seraient de mieux

comprendre le développement de ce problème, son étiologie et les profils des consommateurs. Tel qu'indiqué dans le Programme national de santé publique, il serait aussi nécessaire de déterminer l'efficacité des activités axées sur la prévention du jeu pathologique chez les adolescents et les adultes. Par ailleurs, en mars 2003, sont attendus deux rapports de recherche : le premier porte sur la recension de la littérature scientifique sur la prévention du jeu pathologique et le deuxième sur l'inventaire de toutes les activités préventives et pistes d'action à privilégier.[iv]

Nous espérons que ces informations seront utiles et permettront une harmonisation de nos recommandations dans les régions. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à communiquer avec l'un ou l'autre des membres du groupe.

Merci. »

L'avis des membres de la TCNPP nous réconforte dans le constat que nous faisions à l'effet que très peu d'interventions de prévention des problèmes de jeu ont été évaluées. Cette situation est fréquente dans plusieurs autres problématiques de santé. Ce qui est différent dans le cas du jeu, c'est qu'il n'existe pas de consensus reconnu dans le domaine, y compris dans les pays (les Etats-Unis pour ne pas les nommer) qui sont habituellement à l'avant-garde de la recherche sur les interventions en santé. Les avancées les plus prometteuses dans la prévention des problèmes de jeu se trouvent au Canada, et particulièrement au Québec et en Ontario. Nous avons donc vite fait le tour du jardin ! La pauvreté des connaissances que nous possédons sur le phénomène du jeu se reflète d'ailleurs dans le libellé des besoins en recherche qui est utilisé dans l'avis.

Nous sommes d'accord avec l'intention d'harmonisation des actions régionales qui est à l'origine de cette initiative des membres de la TCNPP, ainsi qu'avec l'ensemble des recommandations qu'elle comporte. Plusieurs de ces recommandations seront d'ailleurs reprises sous une forme ou sous une autre dans la section suivante de ce document. Quelques commentaires spécifiques de notre part s'imposent cependant.

En ce qui a trait à l'orientation proposée pour la prévention auprès des jeunes, elle correspond à celle préconisée dans le Programme national de santé publique, soit le développement des compétences personnelles et sociales des enfants : habiletés de communication, de gestion de problèmes, développement du sens critique face aux influences sociales, etc. **L'argumentation en faveur de cette orientation n'est plus à**

[iv] Ces rapports n'ont pas encore été diffusés en date du 29 mai 2003.

faire et il existe un consensus actuellement quant à sa pertinence, sinon son efficacité, dans la prévention d'un ensemble de problèmes d'adaptation qui peuvent survenir chez les jeunes.

À cet effet, nous notons qu'il existe en Alberta des outils spécifiques développés par l'AADAC (section 7.5), qui permettent d'opérationnaliser l'approche de développement des compétences en lien avec des contenus cognitifs spécifiques aux problématiques d'assuétude chez les jeunes. Toutes les évaluations des interventions réalisées chez les jeunes en lien avec ces problématiques ont démontré que la « sensibilisation » ou « l'amélioration des connaissances » des jeunes n'est pas une condition suffisante pour amener des changements de comportements durables. Cependant, nous croyons que les intervenants de la santé publique et de l'éducation doivent continuer à s'intéresser a ces contenus cognitifs, notamment pour s'assurer qu'ils n'entraînent pas d'effets pervers. Cela dit, il ne semble pas exister actuellement de modèle de ce type de programme qui ait fait la preuve de son efficacité dans la prévention des problèmes liés au jeu. À l'instar du programme « Moi je passe », la plupart de ceux qui ont été évalués semblent pouvoir améliorer les connaissances des jeunes à court terme, sans plus. Mais peut-être ne faut-il pas s'attendre à d'autres effets de ce type de programmes, tout en misant sur leur synergie avec des changements de l'environnement physique (accessibilité), social (norme sociale) et règlementaire (coercition). **Nous notons au passage que les interventions sur l'environnement ne sont pas abordées dans l'avis des experts de la TCNPP.** En ce qui concerne les moyens de sensibiliser et d'informer les jeunes, nous avons trouvé dans notre revue des exemples de sites Web spécifiquement destinés aux enfants et aux adolescents. Le choix du médium est intéressant, mais les sites plus prometteurs ont été développés en Ontario et en Alberta et ils n'existent qu'en anglais. Un site développé au Manitoba existe en version française. Ces sites sont en évaluation actuellement.

L'avis des membres de la TCNPP nous semble assez vague en ce qui concerne les moyens de sensibilisation et d'information de la population, des milieux de travail, des communautés culturelles et des personnes âgées, si ce n'est du fait qu'ils doivent s'inscrire dans une approche globale de promotion de la santé. Nous adhérons à cette recommandation. Nous croyons cependant, au risque de nous répéter et bien qu'il n'existe pas d'évaluations spécifiques à cet effet, que des modifications dans les

politiques publiques et dans la réglementation, pour aller dans le sens d'une restriction de l'accessibilité à certains types de jeux, représentent la piste d'action la plus prometteuse pour réduire de façon significative l'incidence et la prévalence des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent au Québec.

Nous saluons par ailleurs le fait que les membres de la TCNPP ne recommandent pas, pour les mêmes raisons que nous, le dépistage systématique des problèmes de jeu. Nous retenons qu'ils utilisent plutôt les termes « détection » et des « sensibilisation des intervenants » lorsqu'ils mentionnent l'expérience qui est en évaluation actuellement dans la région de l'Outaouais. Ces termes nous semblent mieux traduire le caractère informel et non systématique de ces activités, sans suggérer qu'elles puissent contribuer de façon (quantitativement) importante au traitement précoce des joueurs, comme le sous-entend le terme de « dépistage ». Nous y reviendrons dans la section suivante.

8. Conclusion

D'un point de vue de santé publique, il faut se questionner sur la place qu'occupent les jeux de hasard et d'argent dans notre société. De ce fait, il faut se préoccuper en priorité de la promotion qui en est faite et de leur accessibilité. L'action sur ces déterminants est, de loin, la plus susceptible de produire des effets importants sur le plan populationnel en termes de réduction de l'incidence et de la prévalence des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent au Québec.

À la suite de cet état de situation, nous sommes à même de constater que Loto-Québec consent beaucoup plus de ressources à une promotion intense de ses produits et de son image de marque qu'à la sensibilisation de la population aux méfaits du jeu, qui sont par ailleurs très bien documentés dans la littérature scientifique. Ses efforts de « prévention » visent surtout à amener les joueurs problématiques et pathologiques à s'auto-identifier, à s'auto-exclure et à consulter en cas de détresse avancée les services d'aide, de traitement et de réadaptation mis à leur disposition. Conséquemment, ces ressources ne parviennent à rejoindre qu'une infime partie des joueurs présentant des problèmes.

Les appareils de loterie vidéo constituent, de l'avis de tous les experts, la forme de jeu la plus dommageable pour la santé publique. Les mesures prises récemment par Loto-Québec afin de restreindre l'accessibilité aux ALV auront finalement eu, au mieux, l'effet d'une pause avant le nouveau déploiement qui est attendu avec l'ouverture du casino de Mont-Tremblant et les agrandissements des casinos de Montréal et du Lac-Leamy. Nous sommes particulièrement préoccupés par l'accessibilité aux ALV et par le pouvoir d'attraction qu'exercent ces « machines » sur les jeunes, car ces facteurs arrivent facilement à annihiler l'impact des efforts d'éducation et de prévention qui sont développés à leur intention. (Boisvert et al., 2003, p.7)

Les ALV sont disponibles dans les bars, les tavernes, les brasseries et les restaurants à vocation mixte. Ces derniers établissements sont très fréquentés par les familles et ils permettent aux jeunes d'établir leurs premiers contacts avec un environnement où les jeux de hasard et d'argent sont normalisés et banalisés. Pour les jeunes qui sont familiers avec l'univers des jeux d'ordinateur et des jeux d'arcades, le vidéopoker n'est

qu'un jeu parmi d'autres. « Les jeunes constituent une clientèle à haut risque. Leur familiarité avec les Nintendo, PlayStation et autres jeux vidéo les induisent à penser que les ALV sont aussi des jeux d'adresse et les porte à négliger l'ingrédient "hasard et argent" .» (Boisvert et al., 2003, p.21). Par ailleurs, la nouvelle génération de jeux de hasard et d'argent sur cédérom conçue par Ingenio s'adresse tout particulièrement aux jeunes et elle devrait connaître une croissance commerciale fulgurante. Les restrictions légales qui sont en place pour limiter l'accessibilité aux jeux pour les personnes mineures fonctionnent plus ou moins bien. Ainsi, il est bien démontré qu'une proportion significative de jeunes s'adonnent aux loteries instantanées, vont au Casino et jouent aux ALV (Impact Recherche, 2002 ; *Un jeu d'enfant$,* 2002).

Un groupe de chercheurs du Laboratoire d'éthique publique de l'ENAP et de la Chaire Fernand-Dumont de l'Institut national de la recherche scientifique a publié récemment un rapport intitulé *La responsabilité de l'état québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo* (Boisvert et al., 2003). À la lumière de leur étude, les auteurs émettent plusieurs recommandations spécifiques concernant les sites et les emplacements où on trouve des appareils de loteries vidéo. Ils se prononcent notamment en faveur d'une modification majeure du réseau des ALV. Ils remettent en question, d'une part, la présence des ALV dans les lieux à vocation multiple, tels les restaurants et les centres récréatifs et critiquent, d'autre part, la banalisation des activités de jeu engendrée par l'omniprésence des sites d'ALV dans les bars, brasseries et tavernes. Les chercheurs soulignent l'importance d'éviter la cohabitation entre l'alcool, les drogues et le jeu et recommandent la centralisation des ALV dans des lieux dont la vocation unique est l'exploitation des jeux de hasard et d'argent. Les auteurs sont réalistes : «Bien entendu, si le gouvernement adoptait une telle approche, il serait étonnant qu'il se limite aux trois casinos actuels ». (Boisvert et al., 2003, p.99) À cet égard, ils soulignent la possibilité de développer une formule de type mini-casino.

Selon ces chercheurs, le gouvernement devrait s'assurer de définir minutieusement le plan stratégique de développement du réseau et la localisation des nouveaux sites afin d'éviter leur prolifération. Dans cette perspective, ils recommandent que les établissements de jeu se développent à l'extérieur des aires de la vie quotidienne qui sont fréquentées par la population. Ces établissements devraient notamment être situés loin des quartiers résidentiels. De plus, les chercheurs recommandent l'interdiction de

nouveaux sites dans ou à proximité des zones fréquentées régulièrement par des mineurs (écoles, terrains de jeu, arénas, cinémas, etc.). Ils recommandent aussi l'interdiction de pratiquer des formes d'incitation ou de fidélisation de la clientèle des jeux par l'octroi de gratuités ou privilèges, ce qui réfère incontestablement à des initiatives telles le *Club Casino Privilège* du Casino du Lac-Leamy. De surcroît, ils recommandent une visibilité accrue des machines afin d'éviter l'isolement des joueurs. « Les spécialistes du milieu de la santé sont clairs à ce sujet : les joueurs à problèmes aiment s'isoler, mais plus ils s'isolent, plus ils risquent de perdre contact avec la réalité et de jouer excessivement » (Boisvert et al., 2003, p.101). Enfin, les auteurs de cette étude recommandent que dans l'état actuel du réseau, aucun guichet automatique ne soit permis sur les sites où des permis d'ALV sont distribués.

9. Recommandations

9.1 Participation à une démarche de concertation provinciale

Aux grands maux les grands moyens ! Les problèmes de jeu ne sont pas spécifiques à l'Outaouais, même si un des trois casinos au Québec se trouve sur son territoire. Des documents comme celui-ci ont été produits, plus ou moins simultanément, dans la plupart des régions du Québec. Il serait surprenant que les intervenants de santé publique de ces régions en arrivent à des constats sensiblement différents. Nous croyons que la réduction de l'ampleur et de la sévérité des problèmes de jeu au Québec passe obligatoirement par la concertation, notamment dans l'objectif d'amener des modifications à l'encadrement légal et règlementaire des jeux de hasard et d'argent au Québec, de façon à ce que l'accessibilité en soit mieux contrôlée.

9.2 Sensibilisation auprès de la population générale

Nous recommandons que ce volet soit également abordé sur la base d'une concertation entre les régions, avec le support scientifique de l'Institut national de santé publique. La formation d'un consortium permettrait la mise en commun des ressources dans la réalisation de projets d'envergure, comme par exemple la création d'un site Web interactif destiné aux jeunes ou la mise en oeuvre d'une campagne nationale médiatique de sensibilisation et d'information destinée à la population générale.

9.3 Maintien et développement de l'expertise régionale en prévention des problèmes de jeu

La prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent représente un nouveau mandat confié aux régies régionales et à leurs directions de santé publique. C'est un dossier où l'expertise est encore peu développée et où l'évolution des connaissances est relativement rapide. Compte tenu de la prévalence des problèmes (au moins 10 000 joueurs problématiques ou pathologiques actuellement dans la région), de leur tendance à la hausse et de la capacité limitée des services de traitement et de réadaptation, le maintien et le développement d'une expertise régionale en prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent sont primordiaux.

9.4 Concertation régionale

Nous croyons que la Table de concertation régionale sur le jeu peut être particulièrement utile en vue de l'articulation d'une vision commune intersectorielle sur la prévention des problèmes de jeu dans la région. Nous croyons qu'un des objectifs de la Table devrait être le développement de consensus qui lui permettrait de prendre position, publiquement le cas échéant, dans les différents débats régionaux et locaux touchant l'offre de jeu et l'accessibilité aux jeux de hasard et d'argent dans l'Outaouais. Le mandat actuel de la Table de concertation est d'effectuer des recommandations et d'établir des priorités d'action en matière de promotion, de prévention, de dépistage, d'intervention de première ligne, de services spécialisés ainsi que vis-à-vis la recherche et les actions concertées. Cette démarche s'insère dans le *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005* du Ministère de la Santé et des Services sociaux.

9.5 Prévention chez les jeunes

La Direction de santé publique aura un rôle important à jouer au cours des prochains mois dans le processus d'opérationnalisation de l'entente signée récemment entre le ministère de l'Éducation et le MSSS sur le développement des jeunes. Cette entente s'inscrit dans une démarche qui est en cours depuis plusieurs années. Elle consacre le consensus québécois actuel autour de l'orientation privilégiant développement des compétences personnelles et sociales des enfants. Il s'agit de la piste d'action la plus prometteuse dans la prévention d'un ensemble de problèmes d'adaptation chez les jeunes, dont ceux découlant du jeu excessif.

Par ailleurs, l'agente de planification qui agit comme coordonnatrice avec le milieu scolaire font partie du groupe de travail régional qui se penche actuellement sur les contenus cognitifs à intégrer aux curriculums d'études en lien avec différentes problématiques de santé touchant les adolescents (tabac, alcool, drogues, jeu, violence, etc.). Il s'agira notamment, dans le domaine de la prévention du jeu, de mettre fin à l'application du programme *Moi, je passe*, qui est considéré par les experts comme étant dépassé et inefficace.

9.6 Activités de sensibilisation auprès de groupes particuliers

Nous encourageons la réalisation d'activités de sensibilisation des individus et des groupes qui en manifestent le désir au niveau régional et local, par exemple en réponse à des préoccupations exprimées ou à des événements dramatiques (suicide relié au jeu, drame familial, faillite chez un membre connu de la communauté, etc.). Le Centre Jellinek et le Centre d'aide 24/7 possèdent l'expertise pour planifier et animer ce genre d'activités. Par ailleurs, les activités de sensibilisation qui sont déjà consacrées à d'autres problématiques par les maisons de jeunes, les organismes (information des parents sur les problèmes de toxicomanie chez les jeunes par exemple), les groupes, etc. pourraient être remaniées pour y inclure des contenus spécifiques portant sur les jeux de hasard et d'argent.

Par ailleurs, la revue des outils de prévention que nous avons réalisée dans le cadre du présent état de situation représente une manne d'informations pour les établissements et les organismes qui désirent faire de la sensibilisation. Il existe des outils pour tous les publics, pour tous les groupes d'âge, dans plusieurs langues et pour utilisation avec plusieurs types de médias. La plus grande partie de ce matériel est répertoriée à la fin de ce document et est disponible au Centre de documentation de la Régie régionale.

9.7 Sensibilisation des intervenants et détection de cas

L'avis émis en décembre 2002 par les membres de la Table de concertation nationale en promotion/prévention était favorable à la poursuite de l'expérience de sensibilisation des intervenants et de détection de cas qui est en cours actuellement dans la région. Un rapport d'évaluation de cette intervention sera disponible sous peu et devrait nous éclairer sur ses impacts réels. Par ailleurs, nous recommandons que l'outil de sensibilisation et d'aide à la détection pour les médecins qui a été développé par la Direction de santé publique de Montréal-Centre soit adapté et diffusé à tous les médecins de la région de l'Outaouais. Cette intervention pourra se réaliser dans le cadre de la programmation actuelle de la Direction en lien avec les pratiques médicales préventives, une mesure prévue dans le Programme national de santé publique.

10. Références

Association canadienne de santé publique. (2000). *L'expansion des jeux d'argent au Canada : émergence d'un problème de santé publique.* Déclaration de principe, résolutions et motions 2000, Sélection Santé ACSP, hiver 2000, 24 (4) : 5-11.

Boisvert, Yves, Bélanger, Yves, Papineau, Élizabeth, Vétéré, Harold, en collaboration avec Allison Marchildon (2003). *La responsabilité de l'état québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*, Laboratoire d'éthique publique de l'ENAP et Chaire Fernand-Dumont (INRS) ; Centre Urbanisation, Culture et Société de l'Institut national de la recherche scientifique.

Blaszczynski A, McConaghy N, Frankova A. Boredom proneness in pathological gambling. *Psychol Rep* 1990 ; 67(1) : 35-42.

Carr RD, Buchkowski JE, Kofoed L, Morgan TJ. « Video lottery » and treatment for pathological gambling. A natural experiment in South Dakota. *S D J Med* 1996 ; 49(1) : 30-32.

Chandrakant, P. Shah (1995). *Médecine préventive et santé publique au Canada.* Québec, Les Presses de l'Université Laval.

Chevalier, Serge & Papineau, Élizabeth (2003). *Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Les interventions préventives.* Institut national de santé publique du Québec, Gouvernement du Québec, janvier 2003.

Chevalier, Serge, Allard, Denis & Audet, Chantal (2002). *Les jeux de hasard et d'argent.* Dans L'alcool, les drogues, le jeu : les jeunes sont-ils preneurs ? Institut de la statistique du Québec, Gouvernement du Québec.

Chevalier, Serge & Allard, Denis (2001a). *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent.* Institut national de santé publique du Québec, Gouvernement du Québec, Octobre 2001.

Chevalier, Serge & Allard, Denis (2001b). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal.* Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique, Montréal. (impression du document sur le Site du Canadian Centre on substance Abuse www.ccsa.ca.)

Consortium ADEC-Géocom (2002). Étude de marché du bingo dans la ville de Montréal. Présenté à la Régie des alcools, des courses et des jeux, 14 novembre 2002.

Conseil national du bien-être social (1996). *Les jeux de hasard au Canada.* Hiver 1996. Site du Canadian Centre on substance Abuse www.ccsa.ca.

Derevensky, Jeffrey, Gupta, Rina, Ladouceur, Robert & Vitaro, Frank (2000). *Évaluation du programme de sensibilisation « Moi, je passe » dans les écoles du Québec.* Université Laval, École de psychologie.

Direction générale de la santé publique du ministère de la Santé et des Services sociaux (2003), *Programme national de santé publique 2003-2012*, sous la direction de Richard Massé et Léonard Gilbert, Gouvernement du Québec.

Ferland, Francine & Ladouceur, Robert (2000). *La prévention du jeu pathologique*. Dans Vitaro & Gagnon : Prévention des problèmes d'adaptation chez les enfants et les adolescents. Tome II : Les problèmes externalisés, Chapitre 8, Presses de l'université du Québec : 380-403.

Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances (2000). *...Sans laisser sa chemise. Les jeux de hasard : séance d'information et de sensibilisation à l'intention des élèves des écoles secondaires du Manitoba. Guide de l'animateur.* Version française, août 2000.

Gaboury, Anne & Ladouceur, Robert (1993). *Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents. The journal of primay prevention*, 14(1), p.21-29.

Impact recherche (2002). *Perceptions des jeunes de 11 à 17 ans à propos de cinq problématiques : MTS et Sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif et tabac.* Présenté au Ministère de la santé et des services sociaux du Québec, 18 mars 2002.

Impact recherche (2001). *Perceptions des parents de jeunes de 11 à 17 ans à propos de cinq problématiques : MTS et Sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif et tabac.* Présenté au Ministère de la santé et des services sociaux du Québec, 30 septembre 2001.

Impact recherche (2002). *Perceptions des parents de jeunes de 11 à 17 ans à propos de six thématiques : MTS et Sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif, tabac et toxicomanie.* Présenté au Ministère de la santé et des services sociaux du Québec, 26 août 2002.

Impact recherche (2002). *Groupe de discussion sur les réalités régionales reliées aux cinq thématiques spécifiques selon les régions administratives du Québec*, Présenté au Ministère de la santé et des services sociaux du Québec, 12 avril 2002.

Jacques C, Ladouceur R, Ferland F. Impact of availability on gambling : a longitudinal study. *Can J Psychiatry* 2000 ; 45(9) : 810-815.

Ladouceur, Robert, Sylvain, Caroline, Boutin, Claude & Doucet, Céline (2000). *Le jeu excessif. Comprendre et vaincre le gambling.* Les Éditions de l'Homme, Canada.

Ladouceur, Robert, Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina (1999). *Évaluation du programme de sensibilisation « Moi, je passe » dans les écoles du Québec.* Université Laval et Université Mc Gill.

La Revue de Gatineau (2003). *Les petits bars pourront garder leurs machines vidéo-poker.* Le 19 février 2003.

Le Droit (2003). *Le projet d'agrandissement du Casino n'est pas mort.* Le 12 mars 2003.

Le Droit (2003). *De plus en plus de jeunes parient sur Internet.* Le 24 février 2003.

Le Droit (2003). *Loterie vidéo : l'hippodrome se réjouit de la décision de la ministre.* Le 13 février 2003.

Le Droit (2003). *Jeu : compulsif : moins de suicide.* Le 26 janvier 2003.

Le Journal de Montréal (2003). *Loto-Québec autorise des paris sur quatre nouveaux sports, dont la boxe.* Le 20 mars 2003.

La Presse, *Une goutte d'eau dans la mer boursière.* Le 15 mars 2003.

La Presse, *Le jeu, vache à lait des gouvernements.* Le 23 avril 2003.

Loto-Québec (2002). *Au-delà du jeu.* Rapport annuel 2002.

Loto-Québec (2002). *L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire. Une orientation moins locale, plus touristique. Plan d'action 2003-2006,* 8 novembre 2002.

Miller MM. Medical approaches to gambling issues – I : The medical condition. *Wis Med J* 1996 ; 95(9) : 623-624.

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec (sous la direction de Lyne Jobin) (2000). *Pour bien suivre les investissements en promotion de la santé et du bien-être et en prévention – Développer un langage commun.*

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec (2001). *La prévention du jeu pathologique.* Document de référence, Forum sur le jeu pathologique les 8 et 9 novembre 2001, Gouvernement du Québec.

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec (2002). *Agir ensemble.* Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2003, Table de concertation interministérielle sur le jeu pathologique, Gouvernement du Québec.
Patton, David & Dhaliwal, Jastej (2002). *Keeping Your Shirt On (KYSO). Program evaluation.* Addictions Foundation of Manitoba, juillet 2002.

Shaffer, Howard J. & Korn, David A. (2002). *Gambling and related mental disorders : a public health analysis.* Annual Reviews Public Health, 23 : 171-212.

Régie des alcools, des courses et des jeux (2001). *Plan stratégique 2001-2004 de la Régie des alcools, des courses et des jeux.* Gouvernement du Québec.

Régie des alcools, des courses et des jeux (2001). *Rapport annuel 2001-2002.* Gouvernement du Québec.

Régie des alcools, des courses et des jeux (2000). *Les appareils de loterie vidéo et le jeu pathologique.* Synthèse de l'avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux, août 2000.

Responsible gambling council (Ontario) (RGCO). *After the beep. Évaluation de la première tournée.*

Responsible gambling council (Ontario) (RGCO). *After the beep. Évaluation de la deuxième tournée.*

Reznik, Yair & Drolet Serge (2000). *Loteries vidéo. Passion/compulsion.* Traduit et adapté du livre de Reznik par Drolet. Éditions Saint-Martin, Canada.

Room R, Turner NE, Ialomiteanu A. Community effects of the opening of the Niagara casino. *Addiction* 1999 ; 94(10) : 1449-1466.

Young. T. Kue (1998). *Population Health Concepts and Methods.* New York, Oxford University Press.

Sites Internet

Alberta alcohol and drug abuse commission an agency of the government of Alberta (AADAC) www.zoot2.com.

Alberta alcohol and drug abuse commission an agency of the government of Alberta (AADAC) www.aadac4kids.com.

Alberta alcohol and drug abuse commission an agency of the government of Alberta (AADAC) enseignants http://parentteacher.aadac.com/.

Alberta alcohol and drug abuse commission an agency of the government of Alberta (AADAC) http://corp.aadac.com.

Casino du Lac-Leamy www.casino-du-lac-leamy.com.

Centre Dollard Cormier www.joueur-excessif.com.

Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill www.education.mcgill.ca/gambling/french/mainmenu.htm.

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ), Université Laval www.psy.ulaval.ca/~jeux/.

Dubois, Alain www.jeu-compulsif.info/.

Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanies www.fqcrpat.qc.ca/jeu.

Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances (Addictions Foundation of Manitoba) www.afm.mb.ca.

Ingenio www.ingenio-quebec.com.

Institut canadien d'information juridique www.canlii.org/qc/loi/.

Jeu : aide et référence www.info-reference.qc.ca.

Loto-Québec www.loto-quebec.com 2002 et 2003.

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec www.detresse.com.

Service de la famille chinoise du Grand Montréal www.jeusite.org.

Société des bingos du Québec www.bingos-quebec.com.

Société des casinos du Québec www.societe-des-casinos.com.

Société des loteries vidéo du Québec www.loterie-video.com.

Régie des alcools, des courses et des jeux www.racj.gouv.qc.ca.
Responsible gambling council (Ontario) www.responsiblegambling.org.

Tel-Jeunes www.teljeunes.com.

YouthBet.net www.youthbet.net, Université de Toronto.

Vidéos

Au-delà du jeu (2002). Anne-Roy de Loto-Québec.

Auger enquête (2003), TQS, 14 mars 2003 à 19h, 60 minutes.

Au hasard du jeu (2001). Société des loteries vidéo du Québec, Enigma et les productions Guy L'Écuyer inc, 13 minutes 43 secondes.

Bien jouer son jeu ! (2002). Programme Acti-Menu en collaboration avec le Ministère de la Santé et des Services Sociaux, 18 minutes 57 secondes.

Le jeu : ça change pas le monde sauf que... (2000). Pierre Plante, Mélo Films inc., distribuée par Vidéographe.

Lucky. Le hasard, on ne peut rien y changer (2000). Le Centre pour la prévention et le traitement du jeu, Université Laval, 20 minutes.

Maudite machine ! (2002). Christian Fournier et Biz, Les Productions Calembredaines, 45 minutes 58 secondes.

Savez-vous jouer...sans perdre la tête ? (1998). Programme Acti-Menu en collaboration avec Serby Vidéo et le Ministère de la Santé et des Services Sociaux, 18 minutes 18 secondes.

Un jeu d'enfant$ (2002). Johanne Prégent, Productions Virage, 49 minutes 56 secondes.

11. Annexes

Cartable 1

Section Lettre du ministre M. Roger Bertrand

Section Tableau de prévalence

Section Articles de journaux

Annexe 1 à 10 (différents articles)

Section Offre de jeu

Annexe 1 : Tableau de l'offre de jeu

Annexe 2 : Formulaire d'abonnement à Lotomatique

Annexe 3 : Fiche de spécifications techniques du Casino

Annexe 4 : Brochures promotionnelles du Casino

Annexe 5 : Provenance de la clientèle du Casino

Annexe 6 : Tableau descriptif des salles de bingo

Annexe 7 : Pages d'accueil de casinos internet

Annexe 8 : Pages d'accueil de pools de hochey internet

Annexe 9 : Données de Loto-Québec sur les ALV

Section Loto-Québec et ses filiales

Annexe 1 : Rapport annuel 2002 et Plan d'action 2003-2006

Annexe 2 : Tableaux d'implication et de contribution ainsi des mesures de prévention

Annexe 3 : *Information de réserve concernant le jeu pathologique*

Annexe 4 : Rapport annuel 2001-2002 de *Jeu : aide et référence*

Annexe 5 : Loto-hebdo et autres dépliants

Annexe 6 : Bornes interactives

Annexe 7 : Données du programme d'autoexclusion

Annexe 8 : Brochure *Les loteries vidéo et le hasard*

Section Interventions préventives au niveau québécois

Les adultes

Annexe 1 : Campagne *Bill Gagné*

Annexe 2 : Différents bulletins

Annexe 3 : Vidéos de réalisateurs indépendants

Annexe 4 : *Bien jouer son jeu!*

Annexe 5 : Guide pour les médecins

Annexe 6 : Manuel d'autocontrôle et carnet de bord

Cartable 2

Suite... Section Interventions préventives au niveau québécois

Les jeunes

Annexe 7 : Campagne *Parler, c'est grandir*

Annexe 8 : Programme *Moi, je passe*

Annexe 9 : Programme *Lucky. Le hasard, on ne peut rien y changer*

Annexe 10 : Vidéo *Quand la passion devient poison*

Annexe 11 : Concours de dessin *True colors of gambling*

Les sites Internet

Annexe 12 : Tel-Jeunes

Annexe 13 : MSSS : détresse.com

Annexe 14 : Jeu : aide et référence

Annexe 15 : Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

Annexe 16 : Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes

Annexe 17 : Centre Dollard Cormier

Annexe 18 : Site de Alain Dubois

Annexe 19 : Service de la famille chinoise du Grand Montréal

Annexe 20 : Fédération québécoise des centres de réadaptation pour les personnes alcooliques et autres toxicomanies

Annexe 21 : Maison Jean Lapointe et Pavillons Nouveau Point de vue

Annexe 22 : Loto-Québec

Annexe 23 : Société des Casinos

Cartable 3

Section Interventions au niveau régional

Annexe 1 : Répertoire des ressources touchant le jeu

Annexe 2 : Centre d'aide 24/7

Annexe 3 : Centre Jellinek

Annexe 4 : ACEF

Annexe 5 : Liste des organismes communautaires contactés

Annexe 6 : Prévention CESAR - programme Prisme

Annexe 7 : Maison des jeunes du Pontiac - Soirée Casino

Section Interventions hors-Québec

Annexe 1 : *...Sans laisser sa chemise*

Annexe 2 : *After the beep*

Annexe 3 : *Three-of-a-Kind*

Annexe 4 : *Know the score*

Annexe 5 : *Kids don't gamble...Wanna Bet?*

Annexe 6 : *Youth making choices*

Annexe 7 : *Youth.Bet.net*

Annexe 8 : *ZOOT2*

Annexe 9 : *Aadac4kids*

Annexe 10 : Sites Internet de l'AADAC pour les parents et enseignants - professionnels et chercheurs

Annexe 11 : Dépliants et documents d'information sur les jeux de hasard et d'argent de la Fondation Manitobaine

Annexe 12 : Programmes de prévention/sensibilisation et formations de la North American Training

Annexe 13 : Programme LESA

Section Évaluations

Annexe 1 : Lettre de la Table de coordination nationale de promotion-prévention

Annexe 2 : Rapport de l'INSPQ concernant l'évaluation des interventions préventives